

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 42
2,75€
Play2 manía
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
SPIDER-MAN • V-RALLY 3 • F-1 2002 • WRC • GT CONCEPT • ISS2 • AGRESSIVE INLINE • SOLDIER OF FORTUNE • ROLAND GARROS • BARBARIAN • BRITNEY'S DANCE • T.D. OVERDRIVE • EVERBLUE • RE. CODE: VERONICA X • DOWN FORCE • TIME CRISIS 2 • POW...
PSONE
• FORMULA ONE ARCADE • WRC ARCADE • DRAGON BALL FINAL BOUT • DIGIMON WORLD • ATLANTIS...
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
COMPARATIVA DE FÚTBOL
Analizamos los 10 mejores simuladores para PS2
•LO MEJOR DEL E3
Los 20 juegos que romperán este año
•V-RALLY 3
Un clásico del rally se estrena en PS2
•GUÍA DE FINAL FANTASY X
Consejos y ayudas para avanzar
REVIEW Y GUÍA DE JUEGO
Te descubrimos todas las claves de la aventura más espectacular del momento
SPIDER-MAN
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº7
Play2 manía
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Virtua Fighter 4
Personajes • Golpes • Combos • Secretos • Estrategias
← Guía de Virtua Fighter 4
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS EN CADA JUEGO QUE COMPRES
8 424094 800032 00042

VIAJA POR EL MUNDO. TRAE SOUVENIRS.

SIBERIA | NUEVA YORK | JAPÓN | IRAK | UGANDA

"MUY ATRACTIVO, RÁPIDO, INTENSO Y EXTREMADAMENTE ADICTIVO" - REVISTA PS2

Y no estamos hablando de cucharitas de plata o sombreros mejicanos. Hablamos más bien de graves lesiones y cuatro cabezas nucleares; y eso si consigues realizar tu misión con éxito. Porque si no, sólo te queda volver a casa con los pies por delante.

Eres John Mullins, un "asesor" encargado de eliminar tantos terroristas y soldados enemigos como sea necesario para mantener la seguridad internacional.

El legendario sistema Ghoul TM de Raven Software y 10 misiones en 5 continentes diferentes garantizan que esto no van a ser unas vacaciones en Benidorm.













www.codemasters.com

SOLDIER OF FORTUNE®
GOLD EDITION





GENIUS AT PLAY™

SUMARIO [42]

www.hobbypress.es/Playmania

Cómo puntuamos

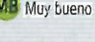
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

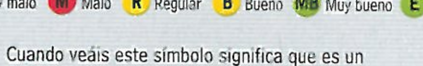
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2002

Printed in Spain

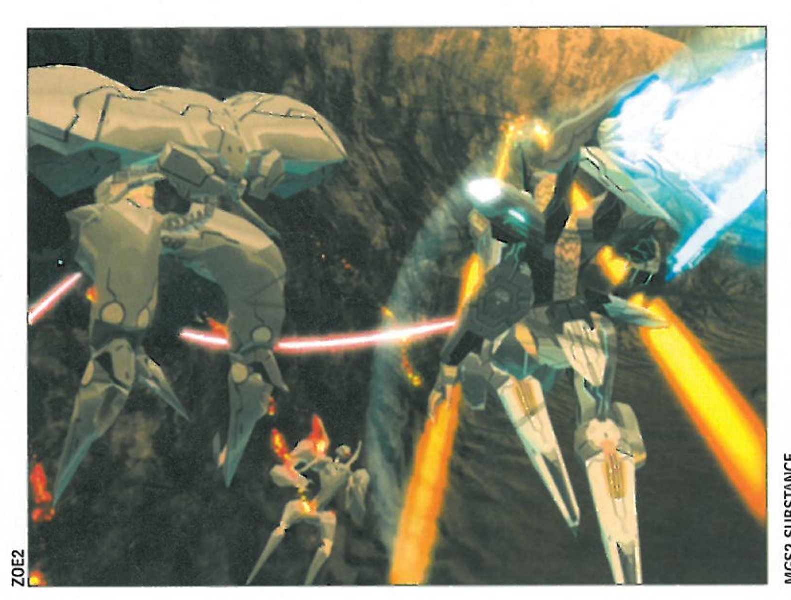
Publicación controlada por OJD

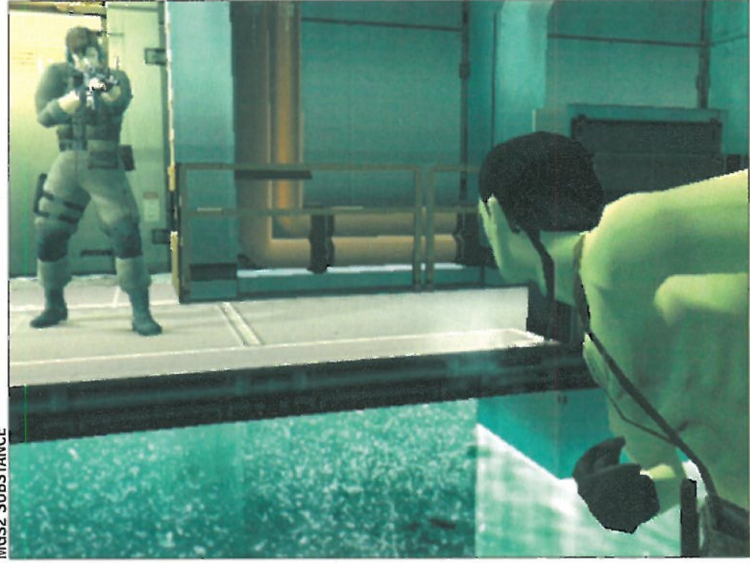
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





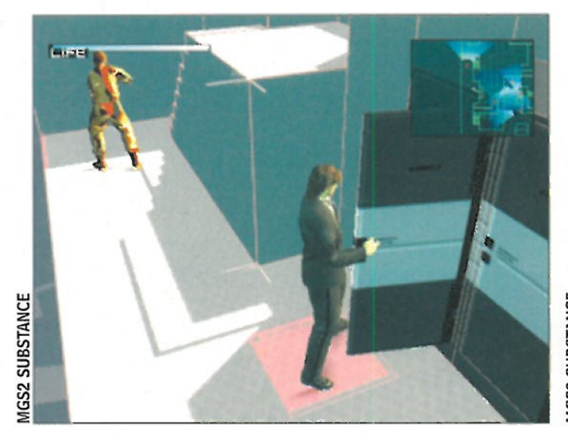
Dos nuevos ases en la manga de Konami

MGS2 SUBSTANCE Y ZOE2

Dos de los títulos más importantes del catálogo de Konami para PS2 tienen ya confirmada su continuidad. Estos son los primeros detalles sobre *ZOE: The Second Runner* y *MGS2 Substance*.

Konami ha presentado durante la feria E3 las secuelas de *MGS2* y *ZOE*, dos de sus juegos más conocidos. En el caso del primero, más que de una secuela podríamos hablar de una versión "extendida", que bajo el subtítulo de *Substance*, recogerá más de un centenar de misiones y minijuegos VR, nuevas situaciones (como disfrutar de toda la aventura con Solid Snake) y un montón de extras no incluidos en la versión original, como más modos de juego, más trajes... etc. El argumento será el mismo, pero con todos estos extras se nos antoja irresistible... Estará listo para finales de año.

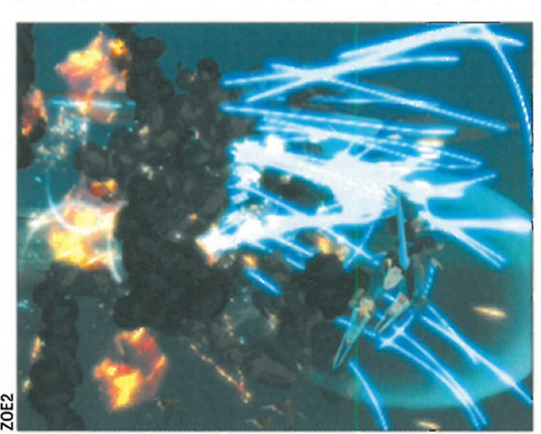
Hablando de *ZOE: The Second Runner*, ya se sabe que el argumento y los "protas" serán completamente nuevos, y que nos meterá de lleno en un conflicto espacial entre los planetas Júpiter y Marte. El sistema de combate se va a beneficiar de muchas mejoras, como nuevas armas y un tono más estratégico, aunque lo que más va a mejorar es el aspecto gráfico. Eso sí, para comprobarlo habrá que esperar hasta el 2003.



En esta versión de *MGS2* habrá más de 100 misiones VR, y en algunas podremos controlar al carismático Ninja, entre otras muchas sorpresas.



¿Y qué tal os suena practicar un poco de skate en el segundo escenario del juego? A esto se le llama competencia desleal ¿verdad, Tony Hawk?



ZOE2 contará con un montón de armas nuevas que, gracias al renovado aspecto gráfico, otorgarán al juego una espectacular apariencia.

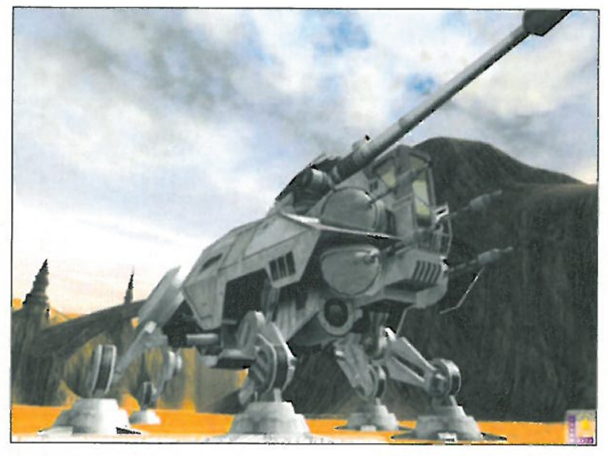


Esta secuela retomará el juego donde acabó el primero, pero con una historia, unos mechas y unos protagonistas completamente nuevos.

VIVE LAS GUERRAS CLON

Star Wars The Clone Wars continúa con la fiebre Star Wars en PS2.

Tras *Racer Revenge* y *Jedi Starfighter*, y ante la proximidad de *Bounty Hunter*, Lucas Arts se saca de la manga otro título que continúa ampliando el universo "Star Wars". Así, *Star Wars The Clone Wars* nos sitúa después de lo ocurrido en "Episodio II", y nos ofrecerá la posibilidad de jugar con Mace Windu, Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker para acabar con la tiranía de la Confederación de Sistemas Independientes. También podremos manejar vehículos, como tanques o speeders, y presentará multitudinarias batallas similares a las vistas en la última pelicula estrenada por el momento de la saga. A primera vista, promete, y mucho.



El juego estará basado en los acontecimientos posteriores a "Episodio II" y será un frenético arcade de acción que promete mucha espectacularidad gráfica.



En *Clone Wars* podremos pilotar distintos vehículos para enfrentarnos a las hordas de enemigos que nos saldrán al paso.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de mayo)

*Lista facilitada por

1	FINAL FANTASY ANTHOLOGY
2	METAL GEAR SOLID
3	FINAL FANTASY VI
4	FINAL FANTASY IX
5	MUNDIAL FIFA 2002
6	HARRY POTTER
7	FINAL FANTASY VIII
8	FIFA 2002
9	TEKKEN 3
10	GRAN TURISMO 2

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de mayo)

*Lista facilitada por

1	FINAL FANTASY X
2	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
3	VIRTUA FIGHTER 4
4	METAL GEAR SOLID 2
5	GTA III
6	PRO EVOLUTION SOCCER
7	TEKKEN TAG
8	MANAGER DE LIGA 2002
9	MUNDIAL FIFA 2002
10	ISS 2

Los más alquilados PSX/PS2

(del 1 al 20 del 5)

*Lista facilitada por

1	METAL GEAR SOLID 2
2	POLICE 24/7
3	STATE OF EMERGENCY
4	MUNDIAL FIFA 2002
5	MOTO GP2
6	MUNDIAL FIFA 2002
7	WTA TOUR TENNIS
8	GTA III
9	FIFA 2002
10	MAX PAYNE

LOS SIMS LLEGAN A PS2

El juego superventas de PC se estrenará en noviembre.

Los Sims, el simulador social que ha batido récords de ventas en PC, llegará a PS2 con todo lo bueno que le ha hecho famoso y con jugosas novedades exclusivas para esta versión. Como ya sabréis, en *Los Sims* nuestro cometido será controlar todos los aspectos de la vida de nuestros personajes, así como sus viviendas, relaciones afectivas, etc. Además de los lógicos ajustes en el control, la versión PS2 contará con un inédito modo para dos jugadores y un montón de novedades.



El éxito de Los Sims es que es el primer juego que permite controlar aspectos de la vida normal, como las relaciones personales.

LLEGA UN NUEVO SURVIVAL HORROR

Project Zero nos aterrorizará en septiembre.

Nada más y nada menos que reinventar el género del Survival Horror ha sido el propósito de los chicos de Tecmo a la hora de desarrollar *Project Zero*, título que en Estados Unidos se llamará *Fatal Frame* y que promete ponerle los pelos de punta al más pintado. Nuestro cometido será acompañar a Miku en la búsqueda de su hermano, desaparecido en las proximidades de una misteriosa mansión, armada sólo con una cámara de fotos con poderes sobrenaturales. Oscuridad, fantasmas, terroríficos efectos sonoros y sustos, muchos sustos, nos esperan en este título que tiene una pinta espeluznantemente buena. Será distribuido en España por Wanadoo y lo tendremos listo en las estanterías en septiembre.



Los sustos están asegurados gracias a una ambientación terrorífica y a un sólido apartado técnico.



No tendremos a nuestra disposición ningún tipo de arma... más que nuestra cámara de fotos. ¿Estaremos indefensos?

OTRA MONERÍA DE SONY

Este otoño Sony estrenará *Ape Escape 2* en PS2.

Uno de los plataformas más originales de todos los tiempos, *Ape Escape*, ya tiene su secuela a punto. Llegará en otoño y promete ser más divertido, loco y simpático si cabe que el original. El objetivo será el mismo, capturar monos con un acertado sistema de control que utiliza los dos sticks del pad, aunque los macacos serán mucho más listos y presumidos. Ahora, para despistarnos, se disfrazarán de cualquier cosa que os imaginéis (afro, Estatua de la Libertad...) y nos obligarán a viajar por todo el mundo para darles caza. En total habrá 20 niveles, 8 jefes, un montón de vehículos y armas nuevas, como una pistola de agua, un original modo para 2 jugadores, nuevos minijuegos... ¿Cómo? ¿Qué queréis más? ¡¡Toma, y nosotros!!!



AE2 mantendrá el genial sistema de control del juego original, que utilizaba los dos sticks.



Habrá el triple de monos para capturar, muchos más secretos y minijuegos y toda la locura del original.

FÚTBOL DE ALTA ESCUELA

Se acerca *Pro Evolution Soccer 2*.

Konami ya está preparando el desembarco europeo de *Pro Evolution Soccer 2*, la secuela del que para muchos es el mejor simulador de fútbol para PS2. Con un aspecto gráfico aún más depurado, en *PES 2* se ha avanzado todavía más en el sistema de juego, con una IA superior, una mejor respuesta de los jugadores, etc. Llegará a finales de año y tranquilos, que pronto os daremos todos los detalles.



Aunque parezca increíble, las principales mejoras de *PES 2* son jugables.

GANADORES DEL JUEGO METAL GEAR SOLID 2 (PS2)

Estos son los ganadores de los 10 juegos de *Metal Gear Solid 2* para PlayStation 2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de mayo. Enhorabuena.

Aritz Gómez Rodríguez	Álava
Francisco Barrera Ramos	Barcelona
Dimas Megías Carazo	Granada
Arturo Mora Vallejo	Madrid
José I. Bravo Lupiañez	Madrid
Jorge Machado Gómez	Málaga
Antonio Caro Perea	Málaga
Antonio Vivancos Díaz	Murcia
Antonio Moreno Carmona	Sevilla
Julio Martí Vento	Valencia

VIVE LA AVENTURA DE TU VIDA

Consigue tu PS2 con *Final Fantasy X*.

Si aún no tienes una PS2 y estás ansioso por vivir una aventura de las buenas, Sony te propone una oferta irresistible: conseguir la consola y el genial RPG *Final Fantasy X*, al precio de 319,95 euros (53.200 pesetas). Vamos, que el juego, una joya exclusiva para PS2, te sale 50 € más barato que si te lo compras por separado.



HARRY POTTER LLEGARÁ A PS2 POR NAVIDAD

Y todos nosotros estamos...¡¡¡flipendo!!!

Coincidiendo con el estreno de su segunda aventura en la gran pantalla, "Harry Potter y la Cámara Secreta", los chicos de EA Games van a sorprendernos con un nuevo juego protagonizado por el joven aprendiz de mago, pero esta vez para PS2. En *La Cámara Secreta* volverán a aparecer los elementos típicos de la serie como el colegio Hogwarts, su director Dumbledore o el Quidditch. El juego adoptará un desarrollo muy parecido al anterior, pero con un apartado gráfico muy superior y muchas sorpresas jugables. Los "Potteradictos" tenemos una cita antes de que acabe el año...



La próxima aventura de Harry se jugará en PS2.



El juego recreará los acontecimientos de la segunda película.

VUELVEN GOKU Y SUS AMIGOS

El juego estará listo en noviembre.

Tras un largo silencio consolero, Goku reaparecerá en PS2 con *Dragon Ball Z Fighters*, un juego de lucha que presentará 20 de los personajes más emblemáticos de la serie y un modo principal en el que podremos adquirir habilidades según ganemos combates.

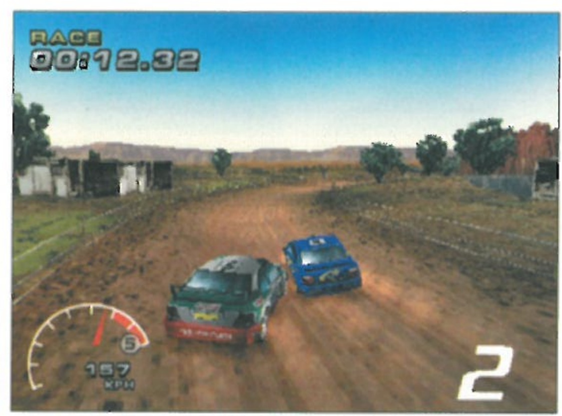


El potencial de PS2 permitirá que el nuevo *Dragon Ball* resulte más espectacular que las anteriores ediciones para PSOne.

EL MEJOR RALLY, DIRECTO A PSONE

WRC Arcade se estrena este verano.

¿Quién dice que a PSOne no le quedan títulos atractivos? Sony ha confirmado la salida de su *WRC Arcade* para este verano. Desarrollado por Unique Design Software, el juego aprovechará la licencia oficial y nos ofrecerá siete coches reales con los 14 rallies. Pero su gran punto fuerte estará en la variedad de modos de juego y bonus ocultos que contendrá. Todo un lujo al que hay que añadir el nuevo precio que desde el 17 de mayo luce PSOne: 89 euros (14.800 ptas.)



WRC Arcade tiene pinta de saciar las ansias de los aficionados al rally que tengan una PSOne. La licencia oficial será una de sus bazas.

Breves & Fugaces

Arrancamos un mes más con los más vendidos en el país del sol naciente. El número uno, como no podía ser otra manera es *Final Fantasy XI*, seguido por *Winning Eleven 6*, que está haciendo su "agosto" gracias a la fiebre mundialista. Reflejo de esta fiebre es también el primer puesto de PSOne, que no es otro que el nuevo juego de *Captain Tsubasa*, o lo que es lo mismo, la serie de dibujos "Oliver y Benji".

Una de correcciones. El mes pasado hablamos de que *Metal Gear Solid 2* había sido el juego más vendido de PS2. Falso. Ha sido el que más rápido se ha vendido, pero *GT3 A-Spec* lleva 8 millones de copias, seguido por *GTAIII*, con casi 6 millones.

Y otra de datos curiosos. Sony ya ha distribuido por todo el mundo, en poco más de dos años, un total de 30 millones de PS2. Justo el triple de PlayStation-PSOne, que vieron la luz por primera vez en 1995.

De antes de 1995 son los títulos que está barajando Sega para futuros remakes. Por ahora sólo se conoce *Shinobi*, pero ya se han oído repetidas veces nombres como *Golden Axe*, *Streets Of Rage*, *Shining Force*, *Sega Rally*, *Sonic* y *Space Harrier*. Además, Sega se ha hecho con los derechos de toda la obra de Osamu Tezuka, conocido como el padre del manga (Astro Boy, Black Jack...), y con los del manga El Puño de la Estrella del Norte.

Y terminamos con una de nuestras favoritas, Square. Corre el rumor de que la compañía está preparando dos nuevas versiones de *Final Fantasy X*, que bajo el nombre *Yuna Version* y *Rikku Version*, ampliarían un poco más la historia del juego desde el punto de vista de ambas féminas. Respecto a *FFXII*, Square ha dicho que no estará listo para su lanzamiento en Japón hasta bien entrado el año que viene.

PlayGuías & trucos manía

DESCUBRE LOS SECRETOS DE FINAL FANTASY X



•La mejor guía de FFX. ¿Cómo? ¿Qué aún no te has hecho con el nº 17 de PlayManía Guías y Trucos? ¿Es que no sabes que incluye una guía completa de más de 80 páginas de *Final Fantasy X*? En ella descubrirás las claves para derrotar a todos los enemigos, armas y evoluciones de todos los personajes, mapas con cofres e ítems ocultos, la localización de los eones, la solución de los minijuegos...

•Grandia II. Además, para seguir con aventura, una guía completa de *Grandia II*.

•Y como colofón. Más de 500 trucos para los mejores juegos de PS2 y miniguías coleccionables para *MGS2, Moto GP 2, Wipeout Fusion...* ¡¡A qué esperas!!

A la venta hasta el 2 de julio

HOBBY CONSOLAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LLEGA A LAS CONSOLAS

•Reportaje exclusivo. Aragorn, Frodo y compañía van a protagonizar un sensacional juego de acción para PS2 creado por Electronic Arts del que Hobby Consolas te lo cuenta todo en un amplio reportaje con espectaculares pantallas. ¡Sólo lo encontrarás aquí!

•Reportaje especial E3. La feria más importante del mundo acaba de terminar y en ella se han presentado los grandes títulos que veremos de aquí a Navidades. Hobby Consolas ha hecho un gigantesco despliegue de medios para ofrecerte en 25 páginas todos los juegos de Los Ángeles.

•Guía de Spiderman. Los juegos del hombre-araña para GameCube, PS2 y Xbox ocultan muchos más secretos de lo que parece, y aquí te los explican todos, incluidos los tres niveles secretos de Xbox.

A la venta hasta el 2 de julio



LOS SUPERHÉROES GOLPEAN FUERTE EN GAME CUBE



•En portada. Spiderman protagoniza una de las mejores novedades para CUBE que analizan en la revista.

•Star Wars a la carga. Los jedi de Star Wars muestran sus nuevos episodios, y el inconfundible *Turok* enseña sus armas. Otro héroe de postín, Luigi, alucina con la guía completa en la destripan al detalle su aventura.

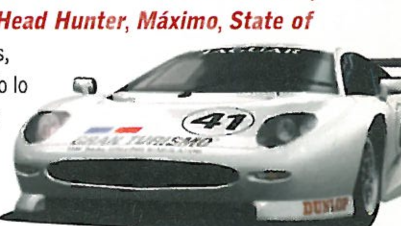
•Revista Pokémon. En la Revista Pokémon, descubren las claves para arrasar en la Torre de Batalla de *Pokémon Cristal*.

Ya a la venta

Play2 manía

ESPECIAL GUÍAS TE AYUDA A SACARLE PARTIDO A TUS JUEGOS FAVORITOS

El 2 de julio el equipo de PlayManía pone a tu disposición el nº 18 de su serie Especial Guías PS2, donde encontrarás guías completas de grandes éxitos de PS2 como ***Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2, Head Hunter, Máximo, State of Emergency...*** Consejos, mapas, estrategias y todo lo necesario para descubrir el 100% de tus juegos.



A la venta el 2 de julio



LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, MEJOR EN PC QUE EN EL CINE



•En portada. Computer Hoy Juegos ha elegido a *Jedi Outcast* como juego del mes, sin olvidarse de *Final Fantasy X* para PS2.

•El laboratorio. Sus 36 PCs arden tras las pruebas a los juegos más esperados de PC.

•El CD. Y de regalo, un juego completo: *Roland Garros*.

Ya a la venta



MoviStar Activa
Salamanca 2002
Consigue tu Pack MoviStar Activa
Y SABRÁS LO QUE ES JUGAR CON UN MÓVIL
"¿Corro el gran premio de automovilismo o me transporto a Chinatown?...aunque también podría machacar a una panda de alienígenas..." Si no lo tienes claro... este es tu Pack. Porque podrás elegir entre 11 juegos exclusivos, y por si estás indeciso, la descarga del primero es gratis. Consíguelo, entra en Xtra-Zona y conviértete en el héroe.
SAGEM
MY 3036 Gamin
Telefónica MoviStar
KUNG FU LEGEND
IF-Racing
DECA CHALLENGE
Descarga gratuita del primer juego y posteriores a 1,99€ (Promoción válida del 22/06 al 08/09)
Descarga de nivel: 0,30€. Disponibles 150.000 unidades.
www.juegos.movistar.com
Telefónica MoviStar



E3

LOS 20 MEJORES JUEGOS DE LA FERIA DE LOS ANGELES

Durante el E3 se han visto decenas, cientos de juegos, algunos de los cuales se van a destapar como los bombazos de los próximos meses. Para que se os vaya haciendo la boca agua, hemos seleccionado los 20 títulos más impactantes del evento. No vais a poder resistiros a su encanto.

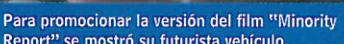
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002

→ El ambiente

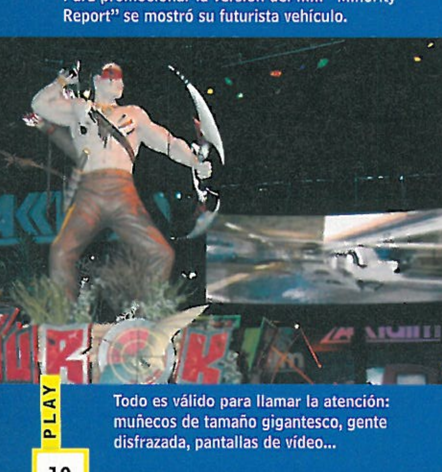
El E3 es una oportunidad única para que las compañías tiren la casa por la ventana e impresionen a propios extraños con unos stands, juegos y anuncios que serán la "comidilla" durante el resto del año.



Sony contó con uno de los stands más grandes de toda la feria, con muchos puestos para jugar.



Para promocionar la versión del film "Minority Report" se mostró su futurista vehículo.



Todo es válido para llamar la atención: muñecos de tamaño gigantesco, gente disfrazada, pantallas de vídeo...

ELECTRONIC ARTS APUESTA FUERTE POR "LAS DOS TORRES"

→El Señor de los Anillos

Compañía: **EA Games**
Fecha: **Invierno 2002**
Tipo: **Aventura de acción**



Podremos escoger entre tres héroes distintos: Gimli el enano, Légolas el Elfo y Aragorn, un diestro espadachín de la raza humana.



A lo largo del juego podremos revivir los mejores pasajes de las dos películas, como el combate contra el Troll en las Minas de Moria.

Todos esperábamos con cierta ansiedad ver el juego basado en "La Comunidad del Anillo", del que os mostramos las primeras imágenes hace un par de meses, pero EA Games ha sorprendido a propios y extraños con un título, *Las Dos Torres* que recopila los mejores momentos de las dos primeras películas en un único juego, que estará listo antes de final de año.

Básicamente será una aventura en tercera persona, con mucha acción y un ligero tono estratégico, en el que podremos controlar a Aragorn, Légolas o Gimli a lo largo y ancho de 16 niveles que revivirán los mejores momentos de las dos películas, como el combate contra el Troll en las Minas de Moria y otros muchos pasajes. En total habrá 5 jefes finales, entre los que estará el mismísimo Saruman, y cientos de enemigos más comunes, como los orcos, con los que libraremos unos multitudinarios combates. Aquí es donde entrará en juego el factor estratégico, ya que la elección de las armas y de los golpes y técnicas que podrá utilizar nuestro personaje serán la clave para ganar las 16 batallas que compondrán la aventura.

Para terminar, quedaros con la idea de que *Las Dos Torres* va a ser un título muy espectacular, que contará con la banda sonora de las películas y que promete calidad de la buena.

EL MAESTRO DEL RALLY, A LA VUELTA DE LA ESQUINA...

→Colin McRae 3

Compañía: **Codemasters**
Fecha: **Otoño 2002**
Tipo: **Velocidad**



La calidad técnica del juego quedará patente en el diseño de los coches: un calco de los reales.

La feria ha servido para confirmar que la próxima entrega del mejor simulador de rally estará listo para el mes de octubre, si no hay retraso de última hora. También se han confirmado algunos datos del juego, como que presentará más de 50 etapas repartidas por 8 países, como Japón o Reino Unido, que contará con una física mejorada, unos escenarios que mostrarán los daños y deterioros provocados por nuestras temeridades o la presencia de todos los vehículos oficiales, como el Mitsubishi Evo 7 o el Ford Focus RS WRC. En fin, *Colin McRae 3* tiene los ingredientes para convertirse en el JUEGO de rally.

→Las chicas

Por si un buen juego no fuera suficiente reclamo, en la mayoría de los stands pudimos contemplar obras de arte con un modelado y unas texturas que ya quisiera Solid Snake: las chicas del show...



¿Quién no conoce a las luchadoras de *Dead Or Alive*, de Tecmo? Pues impresionan más las azafatas de su stand... ¡¡¡Ah!!! y la nueva Lara.



Otras compañías, como Virgin, apostaron ante todo por la cantidad: cuantos más bombones rellenos para inmovilizar al gentío junto a su stand, mejor que mejor. Pero mira que monas...

De lo que se trata es de llamar la atención: un par de rubias ahí, una ropita interior por aquí... El caso es tener contento al personal.

UN PRODIGIO DE LA TÉCNICA... EUROPEA

→ Primal

Compañía: **Sony**
Fecha: **Diciembre 2002**
Tipo: **Aventura de Acción**


A la hora de luchar, *Primal* hará gala de un catálogo de golpes tan amplio como el de un beat´em up.

Los creadores de *C-12* y la saga *Medievil*, el estudio Cambridge de Sony, tienen entre manos uno de los juegos que mejor explotan el potencial técnico de PS2, y que estará muy por encima de todo lo visto hasta ahora.

En *Primal* conoceremos a Jen, una chica que vive una vida normal hasta que un buen día se ve teletransportada a Primal, un mundo fantástico donde descubrirá que es de vital importancia para mantener el equilibrio natural entre las fuerzas del Bien y del Mal. Allí conocerá a Scree, una gárgola a la que también podemos manejar, con la que iniciará una larga lucha contra los demonios que dominan cuatro de los reinos de Primal. Así, *Primal* combinará momentos de lucha pura y dura, en los que Jen podrá transformarse en varias bestias, con otros en los que la exploración llevará la voz cantante.

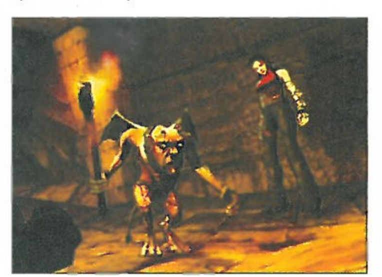
Para culminar un juego redondo, sus creadores están utilizando los últimos avances técnicos en todos los frentes, como el último grito en las técnicas Motion Capture, o los tiempos de carga dinámicos (inexistentes, como en *Jak & Daxter*) sin olvidar que el juego no presentará ni niebla ni popping.

Otra cosa no, pero *Primal* es uno de esos juegos que impresionan.




Primal va a ser uno de los juegos que mejor va a aprovechar el potencial técnico de PS2.


Nuestros enemigos serán todo tipo de demonios que están desequilibrando la balanza del orden.


La gárgola Scree será un personaje ideal para no hacer ruido y espiar a nuestros enemigos.

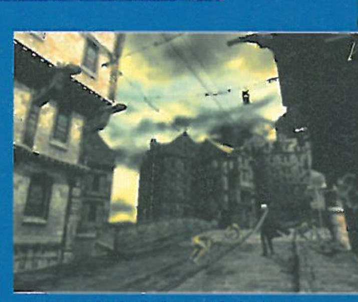
DANTE PREPARA SU TRIUNFAL REGRESO A PS2

→ Devil May Cry 2

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Aventura de Acción**

Capcom tiene bastante avanzada la secuela de su aclamado *DMC*, en la que veremos a un nuevo personaje controlable, un montón de armas y técnicas de combate nuevas y escenarios mucho más trabajados, como este pueblecito europeo. Además, Capcom ha confirmado que *DMC2* será el doble de largo que el original...


DMC2 contará con más tipos de demonios, más escenarios al aire libre y un nuevo personaje...


...aunque el principal seguirá siendo el arrogante y chulesco Dante del primer *DMC*.



YO, DE MAYOR, QUIERO SER ESPECIALISTA EN ESCENAS DE RIESGO

→ Stuntman

Compañía: **Infogrames**
Fecha: **Septiembre 2002**
Tipo: **Velocidad**



Los creadores de la saga *Driver* están rematando su primer título para PS2, el cual, para no engañarnos, tiene una pinta insuperable.

En él nos convertiremos en un especialista de cine, uno de esos locos del volante capaz de realizar las proezas más inverosímiles que se nos ocurran, como saltar desde una azotea cuando un helicóptero nos lance unos misiles. Así, el juego se estructurará por películas, y dentro de éstas habrá numerosas escenas, a cual más difícil y arriesgada. Lógicamente, cada película nos invitará a conducir coches distintos, como jeeps, deportivos o 4x4, en entornos distintos, como ciudades, campos helados... Es otro de esos títulos a tener muy, muy en cuenta.



Los creadores de *Driver* se están "currando" otro de esos juegazos que sólo a ellos se le ocurren... ¿o acaso os habéis visto antes en una situación como ésta, atravesar un tren en marcha?



Camiones, utilitarios... *Stuntman* nos permitirá conducir un gran abanico de vehículos.



A modo de colofón, *Stuntman* también incluirá un modo de juego en el que no tendremos que rodar escenas, pero sí realizar saltos impensables procurando no acabar con los huesos ni el coche rotos.

SQUARE Y DISNEY UNEN SUS TALENTOS CREATIVOS

→ Kingdom Hearts

Compañía: **Square**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Juego de Rol de Acción**

La nueva genialidad de Square va a destacar por poner en pantalla a todos los personajes del universo Disney con una fidelidad asombrosa. Adoptará el desarrollo de un juego de rol de acción, en el que tendremos que salvar a Mickey y al Reino Mágico del ataque de unas sombras, con la ayuda de Donald, Pluto, Goofy y otros personajes.



El juego se compondrá de distintos mundos, y cada uno se corresponderá con una peli Disney.



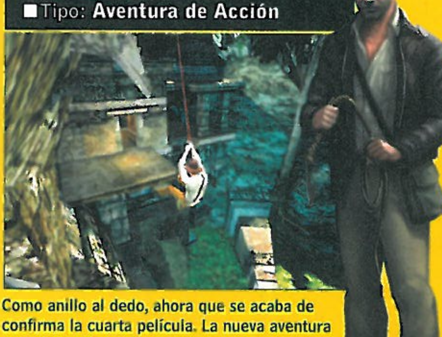
No nos negaréis que este Tarzán es IDÉNTICO al de la película de Disney ¿verdad?

→ Las grandes sorpresas

Todos los años hay unos cuantos títulos que se presentan en la feria sin previo aviso, sin que conozcamos su existencia. Ninguno de ellos ha sido un pelotazo tipo *Metal Gear Solid 2*, pero sin duda van a ser juegos que van a dar que hablar durante los próximos meses. Estos son los que más nos han llamado la atención:

→ INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB

- Compañía: **Lucas Arts**
- Fecha: **Otoño 2002**
- Tipo: **Aventura de Acción**



Como anillo al dedo, ahora que se acaba de confirma la cuarta película. La nueva aventura de Indy se desarrollará en 10 escenarios distintos, como China y Estambul, y contará con los elementos típicos, es decir, lucha, látigo, investigación y acción. Promete.

→ RED DEAD REVOLVER

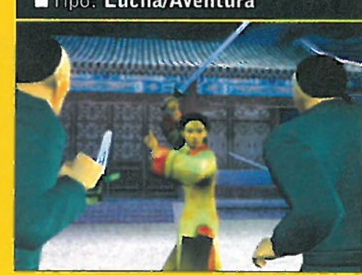
- Compañía: **Capcom**
- Fecha: **Febrero 2003**
- Tipo: **Aventura de Acción**



Un título que reflejará fielmente el espíritu de las películas del Oeste, con duelos de pistoleros bajo el sol, persecuciones a caballo, un héroe en busca de venganza y unos bandoleros a los que ajustar las cuentas. No faltarán ni los típicos pueblecitos, ni las armas clásicas...

→ TIGRE Y DRAGÓN

- Compañía: **Ubi Soft**
- Fecha: **Noviembre 2002**
- Tipo: **Lucha/Aventura**

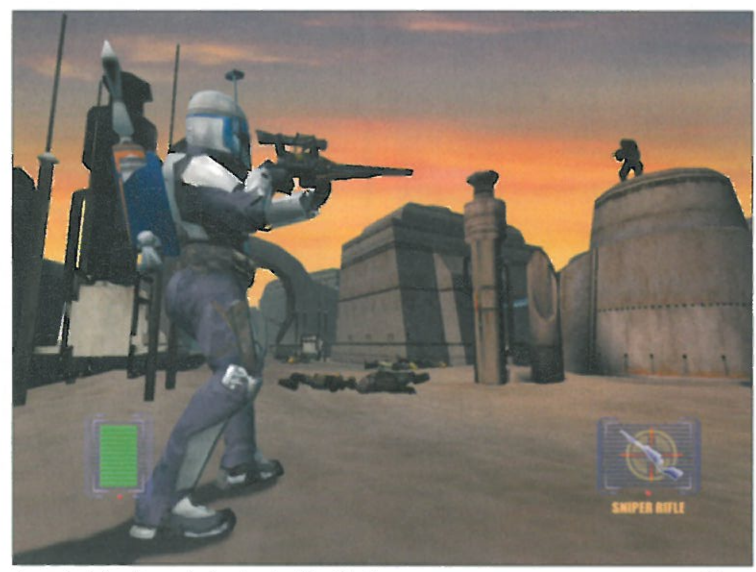


Siguiendo el argumento de la película, podemos vivir tres historias distintas con cada uno de los tres personajes controlables, que sólo tendrán en común los saltos acrobáticos y la destreza para manejar todo tipo de armas blancas.

EL CAZARRECOMPENSAS MÁS FAMOSO DE TODO EL UNIVERSO YA TIENE JUEGO PROPIO

→ Star Wars Bounty Hunter

Compañía: **Lucas Arts**
Fecha: **Otoño 2002**
Tipo: **Acción**



Jango tendrá un largo abanico de utensilios, técnicas y armas para cazar a su presa, como este rifle.


Volar con el Jet Pack será fundamental para alcanzar o sorprender desde el aire a nuestras víctimas.

Uno de los personajes más carismáticos de la saga Star Wars, el cazarrecompensas Jango Fett, tiene ya su propio juego. Básicamente será un juego de acción puro y duro, en el que tendremos que perseguir y dar caza a los peores maleantes de la galaxia, desde políticos corruptos a ladrones de distintas razas. Para ello contaremos con la ayuda de un basto arsenal, en el que tendrán cabida desde la famosa mochila propulsora de la familia Fett, un lanzallamas, misiles o un par de pistolas Blaster (las que ya hemos visto en la película.





Bounty Hunter se desarrollará en un total de 6 planetas distintos, todos ellos pertenecientes al universo conocido de Star Wars, como Coruscant o Tatooine, y presentará 18 misiones, en las que podremos conocer un poco más a este oscuro personaje e incluso descubrir un poco más de información sobre su relación con el ejército de Clones.

En la práctica, el juego recordará bastante a la saga *Syphon Filter*, tanto en la forma de apuntar como en lo frenético de los tiroteos. Además, para terminar de dar forma a un título tan prometedor, también están colaborando con otras compañías de Lucas, como la Industrial Light & Magic o Skywalker Sound, que están realizando los vídeos y los efectos de audio respectivamente.

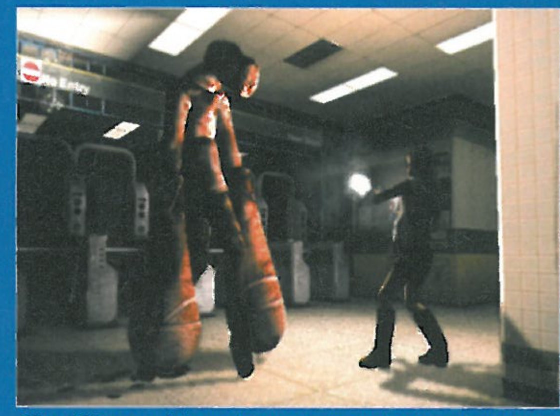
MÁS TERROR, MÁS OSCURIDAD... MÁS SILENT HILL

→ Silent Hill 3

Compañía: **Konami**
Fecha: **2003 (Sin determinar)**
Tipo: **Survival Horror**

El Silent Team, los creadores de las dos anteriores entregas, han aprovechando la feria para presentar en primicia su próxima aventura. En ella, tanto los protagonistas como los motivos que les arrastran al famoso pueblo maldito serán nuevos, aunque lo que permanecerá intacto serán los puzzles, la oscuridad y la fabulosa ambientación, tanto sonora como visual que ha caracterizado a la saga desde sus comienzos. Poco más os podemos decir, salvo que Konami espera tenerlo listo a lo largo del 2003. Hasta entonces, paciencia...


En esta nueva entrega encontraremos nuevas criaturas, como este... ¡¿bicharraco?!


Silent Hill 3 apostará descaradamente por la oscuridad, el mal gusto y el terror, como ya lo han hecho las dos anteriores entregas.

UN CLÁSICO DE LAS FERIAS Y LOS RETRASOS, POR FIN VERÁ LA LUZ

→The Getaway

Compañía: **Sony**
Fecha: **Diciembre 2002**
Tipo: **Aventura de Acción**



Ha sido un parto doloroso para el Soho Team, pero parece que ya ha encontrado el camino para terminar *The Getaway*, uno de los juegos del catálogo de Sony más atractivo y que más retrasos ha sufrido.

Como probablemente sabréis, éste va a seguir la línea de *GTAIII*, es decir, va a ofrecer conducción y acción a partes iguales, y tendrá una historia de fondo, relacionada con el crimen organizado de Londres. Para conocerla a fondo tendremos que controlar 2 personajes, un policía que intenta lavar su nombre y un gangster que quiere dejar atrás el mundo del crimen, y recorrer los 40 km cuadrados de carreteras londinenses que se han reconstruido para el juego. La única duda es... ¿superará a *GTAIII*?



Una de las grandes novedades de *The Getaway* respecto a otros juegos similares es que podremos acceder al interior de algunos edificios, para "rematar" algunos "trabajitos" pendientes...



Todos los coches que aparecen en el juego serán modelos reales, de esos que podemos ver por las calles, y se deformarán y abollarán a medida que suframos accidentes.



Para robar los coches tendremos que apuntar al conductor para que se baje "amablemente".

COMO *GRAN TURISMO 3*, PERO EN VERSIÓN "DIBUJO"

→Automodellista

Compañía: **Capcom**
Fecha: **2003 (Sin determinar)**
Tipo: **Velocidad**

Gracias a la técnica Aristoon, una versión mejorada del Cel Shading, Capcom ha conseguido lo que parecía imposible: un simulador de velocidad, con unas posibilidades parejas a las de *GT3*, pero con un estilo gráfico cercano a los dibujos animados. Y todo con un montón de vehículos reales a los que podremos retocar y modificar para competir.



Pese a su aspecto de dibujo animado, el juego tiene posibilidades parejas a las de *GT3*.



En *Automodellista* encontraremos modelos de marcas tan conocidas como Subaru, Honda...

→Juego Online

El juego Online de PS2 está a punto de arrancar en USA y por eso resulta lógica la presencia de este tipo de juegos en la feria, que tienen en *Final Fantasy XI* su principal valedor. De fechas en Europa mejor ni hablar, pero los rumores apuntan a un lejano finales del 2003, o principios del 2004...



→FINAL FANTASY XI

- Compañía: **Square**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Multiplayer RPG Online**



Es la opera prima de Square en el tema Online, y el juego más prometedor en su género. Será igual que disfrutar de una aventura tan compleja como la de cualquier *FF* que conozcáis, pero en esta ocasión en compañía de otros jugadores, con los que incluso podremos chatear.

→HARDWARE

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Acción/Estrategia**

Los creadores de *Dropship* están trabajando en una variante Online de su juego bélico, en el que será posible controlar un montonazo de cacharros, tanto terrestres como voladores, y organizarse por equipos para librar unas impresionantes batallas Online.

→SOCOM

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Acción**



Otro título que se presentó el año pasado y que repite éste. Nos ofrecerá la posibilidad de participar en un comando de élite para afrontar las más difíciles misiones. Una de sus grandes bazas es que podremos comunicarnos con otros jugadores con unos auriculares con micrófono.

MUCHO MÁS QUE UNA SIMPLE IMITACIÓN DE *JAK & DAXTER*

→ Ratchet & Clank

Compañía: **Sony**
Fecha: **Invierno 2002**
Tipo: **Plataformas**



Ratchet llevará el protagonismo de la acción y el robot Clank le servirá de ayuda.



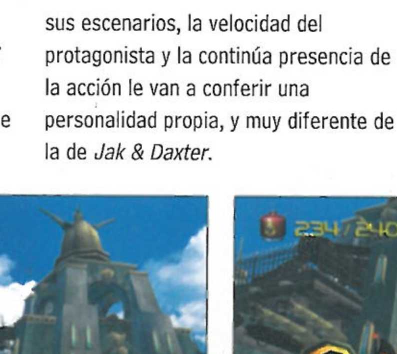
Clank tendrá que aprender nuevas habilidades para acceder a nuevas zonas de los escenarios.

El mes pasado os mostramos las primeras imágenes de *Ratchet & Clank*, el nuevo plataformas de Insomniac, los padres de *Spyro*.

En *R&C* controlaremos a Ratchet, un mecánico que quiere dejar atrás su mundo para vivir aventuras, algo que le surge mucho antes de lo que esperaba, cuando un buen día aterriza ante sus narices Clank, un robot que le adelanta los planes de una malvada banda, que pretenden construir un mundo perfecto con lo mejor de cada planeta. Como es de recibo, nuestro cometido será impedirlo haciendo uso de un buen puñado de vehículos y armas e incluso del propio Clank, al que podremos transformar en distintos aparatos, como una mochilla propulsora.

Pese a que los parecidos son un tanto odiosos, salta a la vista que *R&C* va a guardar muchas similitudes estéticas con *J&D*, pero lo cierto es que a la hora de jugar, la profundidad de sus escenarios, la velocidad del protagonista y la continúa presencia de la acción le van a conferir una personalidad propia, y muy diferente de la de *Jak & Daxter*.

Eso sí, como es marca de la casa, cada mundo que visitemos, desde bases espaciales a planetas acuáticos, nos van a deparar mil y una tareas que hacer. Y todo con mucho humor.



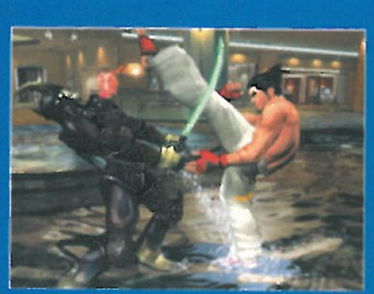


LA LUCHA MÁS IMPRESIONANTE, SÓLO EN PS2

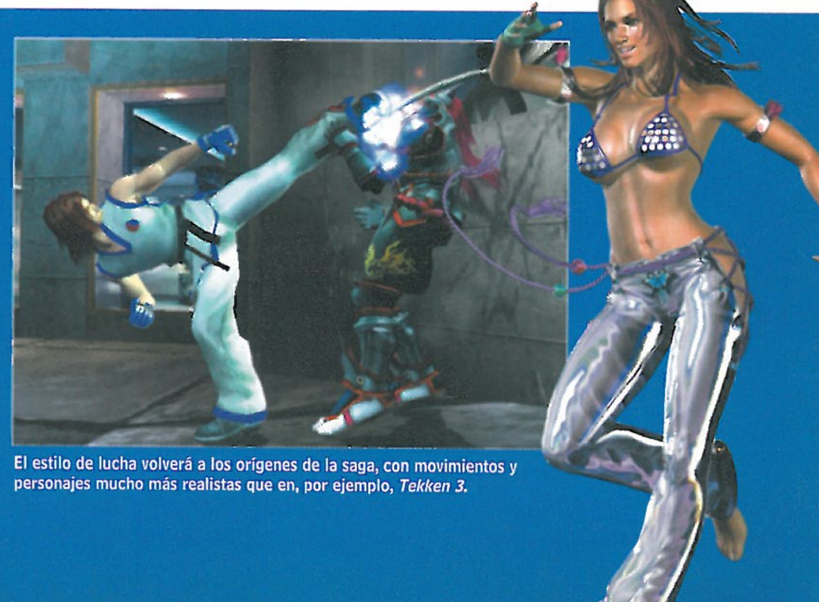
→ Tekken 4

Compañía: **Namco**
Fecha: **Otoño 2002**
Tipo: **Beat´em Up**

La saga de lucha más famosa de Namco va a continuar su andadura en PS2 de una manera más que gloriosa, puesto que dispondrá de selector de 60 Hz para disfrutar de la velocidad del juego original, modos de juego tan divertidos como el Tekken Force Mode... ¡¡¡y continúa siendo exclusivo de PS2!!!



Tekken 4 presentará escenarios 3D repletos de detalles y objetos con los que interactuar.



El estilo de lucha volverá a los orígenes de la saga, con movimientos y personajes mucho más realistas que en, por ejemplo, *Tekken 3*.

ASESINOS A SUELDO EN LA ÉPOCA FEUDAL JAPONESA

→Tenchu 3

Compañía: **Activision**
Fecha: **Invierno 2002**
Tipo: **Aventura de Acción**



La tercera entrega de esta conocida saga se desarrollará justo un año después de que acabara el juego original (*Tenchu 2* era una "precuela"). En ella nos volveremos a ver las caras con Rikkimaru, el legendario asesino, que deberá superar casi una veintena de nuevas misiones en compañía de otros dos personajes seleccionables.

Activision está trabajando muy duro para que todo en *Tenchu 3* sea perfecto. Así, el motor gráfico nos va a permitir disfrutar de unos escenarios mucho más grandes y sin niebla, mientras que el sistema de combate va a presentar nuevos movimientos, muchas más armas y nuevas acciones de sigilo. En fin, *Tenchu 3* está cobrando una forma estupenda... ¡¡y lo queremos aquí ya!!



La paciencia y el sosiego serán claves para llevar a buen puerto las misiones.



El sigilo y la infiltración van a seguir siendo parte fundamental del desarrollo de *Tenchu 3*, que una vez más nos pondrá en el pellejo de un ninja capaz de cometer los encargos más complejos.



La niebla y otros defectos importantes de los dos anteriores *Tenchu* para PSOne van a quedar atrás con el potencial de PS2, que mostrará unos escenarios, personajes y animaciones de lujo.

LARA CAMBIA DE AIRES EN *THE ANGEL OF DARKNESS*

→Tomb Raider VI

Compañía: **Eidos**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Aventura de Acción**

Lara se ha dado cuenta de que sus últimos juegos son todos demasiado parecidos y que ha llegado el momento de cambiar de aires. Qué mejor manera de hacerlo que incorporando nuevos elementos a sus aventuras, como la infiltración de *Metal Gear Solid 2*, y un acabado gráfico propio de PS2. La cosa promete calidad de la buena.



A medida que avancemos en el juego podremos desarrollar y mejorar las habilidades de Lara.



Como en *MGS2*, el sigilo será fundamental para pillar desprevenidos a nuestros enemigos.

→Eye Toy

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Navidades 2002**
- Tipo: **Party Game**

¿Recordáis las demos de reconocimiento de imágenes con videocámara de PS2? Pues bien, Sony ya tiene decidido que va a hacer con ellas. Las 12 primeras las va a recopilar en un DVD bajo el nombre de *Eye Toy*, que va a poner a la venta a finales de año junto con una cámara especial ¡¡sin que el precio sea más alto que el de un juego normal!! Y esto es sólo el principio, ya que esperan realizar más entregas...



Uno de los juegos más divertidos es "el limpia cristales" en el que, pasando las manos frente a la cámara, borramos la suciedad de la pantalla. Si te ve tu madre, te pone a limpiar ventanas...



En Kung Foo, cientos de hombrecillos se lanzarán contra nosotros desde dos casas japonesas, teniendo que golpearlos con nuestro cuerpo para dejarlos completamente K.O.



Con dos "bolas" de colores podemos hacer mil cosas: que se posen unas mariposas, que nos siga con la mirada una bruja o incluso provocar una tormenta virtual como esta de aquí abajo...

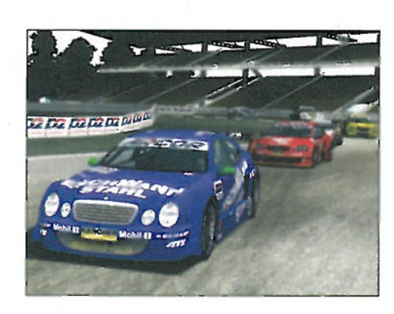


Eye Toy se va a poner en marcha en navidades y llegará acompañado de una cámara. Si funciona bien, le seguirán nuevas recopilaciones con más minijuegos y pruebas. Una idea muy original.

EL REALISMO ALCANZA UN NUEVO NIVEL EN LAS COMPETICIONES DE VELOCIDAD PARA PS2

→Pro Race Driver

Compañía: **Codemasters**
Fecha: **Otoño 2002**
Tipo: **Velocidad**





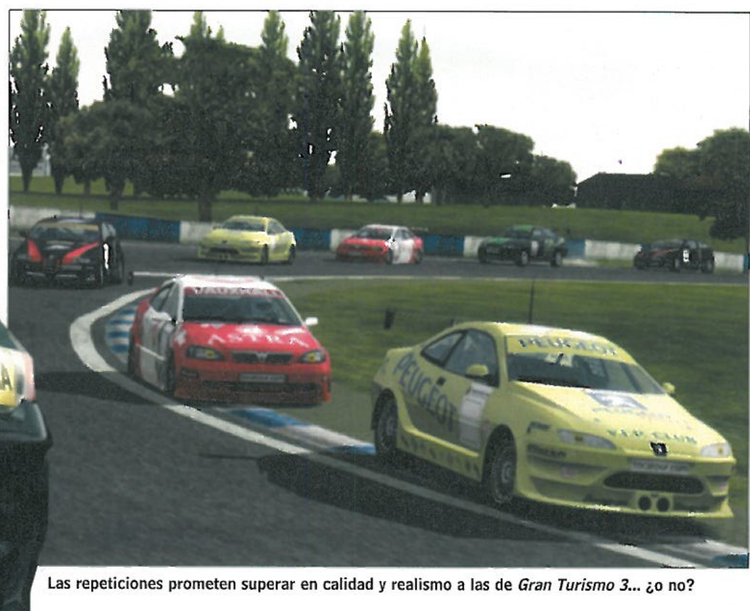
Codemasters tiene en su catálogo de lanzamientos otro gran juego de velocidad, aparte de *Colin McRae 3*. Se trata de esta nueva entrega de la saga *TOCA Touring Cars*, que se caracterizará por un inusitado realismo y por contar con un modo Historia en el que la historia personal del piloto protagonista será el nexo de unión entre carrera y carrera.

Pro Race Driver contará además con la licencia de 13 campeonatos mundiales auténticos, como el DTM Alemán, y cerca de 50 modelos reales, entre los que habrá descapotables y vehículos de competición, sin olvidar una física de conducción, una Inteligencia Artificial realista y un sistema de daños en los vehículos que progresivamente irán perdiendo componentes, algo que a su vez incidirá en el control. Y todo esto, exclusivo para PlayStation 2.... Nosotros ya lo hemos visto en movimiento, y hay que verlo para creerlo.



Pro Racer Driver está recibiendo todos los mimos técnicos para convertirse en un nuevo crack visual.





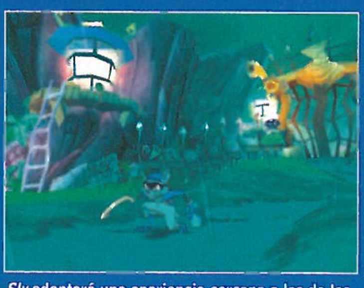
Las repeticiones prometen superar en calidad y realismo a las de *Gran Turismo 3*... ¿o no?

UN PLATAFORMAS CON TODO EL SABOR DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

→Sly & the Thievous Racconus

Compañía: **Sony**
Fecha: **Primavera 2003**
Tipo: **Plataformas**

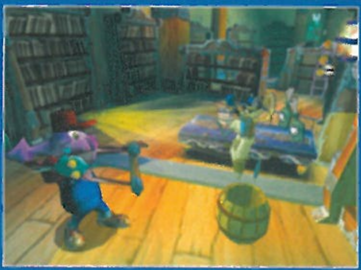
Es otro de los plataformas de nuevo cuño para PS2, que se va a caracterizar por utilizar la técnica Cel Shading a la hora de recrear un colorista mundo de fantasía, en el que adoptaremos el papel de un ladronzuelo con mil y un recursos, algunos de ellos al más puro estilo *MGS2*, para hacerse con lo ajeno. Otro con muy buena pinta.



Sly adoptará una apariencia cercana a las de las películas de animación gracias al Cel Shading.



El objetivo del juego será conseguir dinero y objetos de valor en cada uno de los niveles.



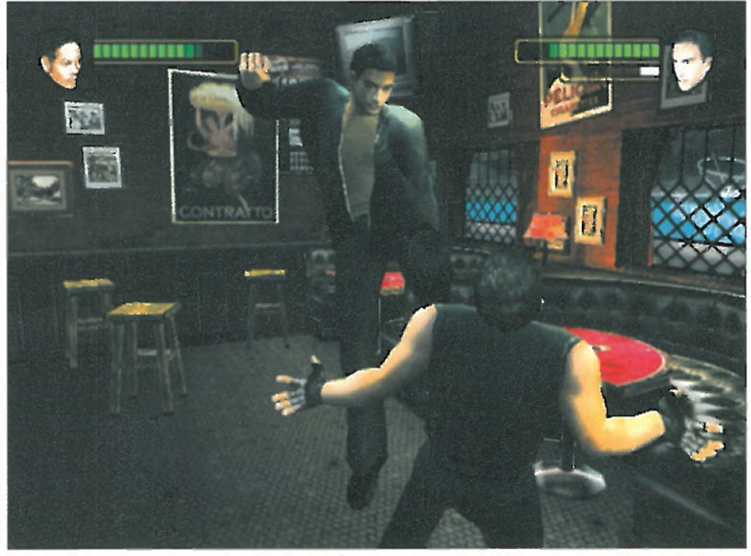
Para pasar desapercibido, Sly podrá utilizar algunos objetos, como barriles vacíos.

EL OTRO GRAN DISCÍPULO DE LA SAGA *GRAND THEFT AUTO*

→True Crime

Compañía: **Activision**
Fecha: **Primavera 2003**
Tipo: **Aventura de Acción**





Los combates uno contra uno tendrán lugar en zonas cerradas, y habrá numerosos estilos de lucha, con bastantes golpes cada uno, y objetos con los que interactuar, como mesas y sillas.

Es otro de los juegos que más nos sorprendió en la feria, ya que combinará como ninguno la acción tipo *Max Payne*, las peleas típicas del cine de Hong Kong y el esquema de juego de la saga *GTAIII*, sobre todo en lo que se refiere a conducción y tipo de misiones.

Nosotros asumiremos el papel de un ex-policía que es contratado por la mafia para una operación de blanqueo de dinero durante la cual tendrá que enfrentarse a los peores criminales de la ciudad de Los Angeles, ciudad que, todo sea dicho, ha sido reconstruida palmo a palmo para que la experiencia de conducción sea aún más real. Por su parte, la acción y los combates estarán muy influenciados por el cine oriental, con cámaras lentas, mucha explosión...



La parte de disparos nos recordará mucho a juegos como *Max Payne* y *Syphon Filter*.



La acción será muy frecuente, ya estemos montados en un vehículo o a pie, y en ambos casos tendrá influencias del cine de acción de Hong Kong y películas como "Hard Boiled" y similares.

EL JAPÓN MEDIEVAL SIGUE NECESITANDO TU AYUDA

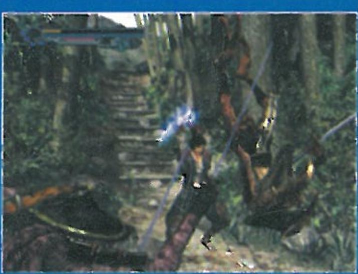
→Onimusha 2

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Otoño 2002**
Tipo: **Survival Horror**

El otro gran Survival Horror de PS2 va a estar listo a la vuelta del verano, y promete seguir la buena racha de conversiones PAL de Capcom. El protagonista será completamente nuevo, como la historia y los fondos renderizados, que prometen ser de lo mejorcito del juego.



Dispondremos de un montón de armas, como lanzas, espadas y arcos, sin contar los hechizos.



El protagonista se llamará Jyuubey, y está inspirado en un actor japonés famosísimo... allí.

→Las grandes ausencias

Al igual que todos los años la feria nos depara sorpresas, también hay títulos que todos esperábamos ver y que finalmente no hacen acto de presencia. Este año no ha sido una excepción y hemos notado ausencias importantes, mejor dicho, muy importantes, aunque hay que reconocer que en ciertos casos han sido justificadas por una u otra razón. Estos son algunos de los casos más importantes:

• LA LÍNEA DE EA SPORTS

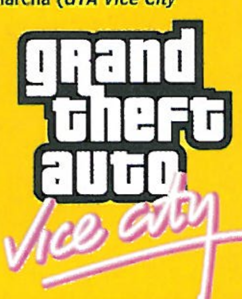
La mayor ausencia en el stand de EA fue la línea deportiva casi al completo, con *FIFA 2003* a la cabeza, algo que comprendemos perfectamente, puesto que lanzar dos ediciones del mismo juego en poco tiempo, como han sido *FIFA 2002* y *Copa del Mundo*, es para agotar al equipo de programación más pintado. Para que os deis cuenta de hasta donde han llegado, lo "más" potente que se vio fue *KO Kings 2003*...

• VIRTUA TENNIS 2

Siguiendo con deportes, Sega también se ha hecho de rogar con su esperado *Virtua Tennis 2*, del que ni siquiera se vio una triste raqueta por la feria... ¡Qué mal nos empieza a oler esto!

• GRAND THEFT AUTO

La sorpresa del pasado año tiene ya varias secuelas en marcha (*GTA Vice City* y *GTAIV*, según los rumores) de los que esperábamos ver "algo" en movimiento... pero sólo pudimos traernos un logo y una idea muy clara: esta saga va a ser exclusiva de PS2 hasta el año 2004. Suficiente para tenernos contentos ¿o no, Bill Gates? Lo cierto es que nos hubiera gustado ver la pinta que va a tener Miami en el juego, pero no se puede todo en esta vida...



• ¿DÓNDE ESTÁ GABE LOGAN?

Mucho se dijo el año pasado sobre la continuación de *Syphon Filter* en PS2. Que si querían cerrar la primera trilogía en PSOne, que si en PS2 habrá un nuevo protagonista, que sí sería la bomba... Lo cierto es que las palabras se las ha llevado el viento, y por ahora, el 989 Studios mantiene el pico cerrado al respecto. Vamos, que no enseñó nada, ni nada se proclamó al respecto durante los tres días de feria.

EL REY DEL SKATE TODAVÍA TIENE MUCHO QUE DECIR CON SU TABLA EN PS2

→ Tony Hawk's Pro Skater 4

Compañía: **Activision**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Deportivo**





Justo cuando parecía que la saga *Tony Hawk* había tocado techo, llega la cuarta entrega demostrando que todavía quedan algunas cosas que se pueden mejorar y aún hay campo para sorprender.

Si la tercera entrega supuso la culminación de un sistema de control impecable, con esta cuarta parte Neversoft quiere explotar toda la potencia de la consola para mejorar el aspecto visual y el propio concepto de juego. Para ello está centrando todos sus esfuerzos creativos en diseñar unos escenarios hasta tres veces más grandes que los de *THPS3*, por los que deambularán muchos más personajes (con los que tendremos que interactuar para acceder a nuevos retos y pruebas) y que, a modo de curiosidad, os adelantamos que estarán inspirados en lugares tan originales como un parque zoológico.

Por su parte, los rostros y las animaciones van a estar mucho más detallados, el look general del juego va a ser más realista y cada uno de los niveles va a ofrecer muchos más retos. Qué más queréis que os digamos: es uno de esos juegos que nos gustaría tener aquí YA.



El tamaño de los escenarios y la cantidad de retos que van a ofrecer están siendo dos de los principales pilares sobre los que se está preparando esta nueva entrega de la saga *Tony Hawk*.



El contador de tiempo ha desaparecido y no tendremos el agobio del crono para superar la inmensa mayoría de los retos. Es uno de los muchos cambios que va a presentar esta entrega.

TODO EL LUJO DEL MUNDO SOBRE CUATRO RUEDAS

→ NFS Hot Pursuit 2

Compañía: **EA Games**
Fecha: **Verano 2002**
Tipo: **Velocidad**

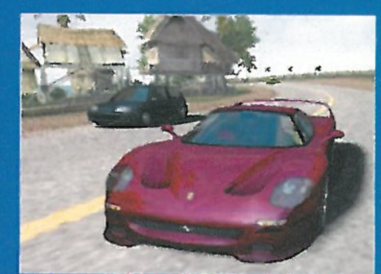
Hot Pursuit 2, al igual que su antecesor, ofrecerá la emoción de conducir los modelos más caros del mundo, de las casas Ferrari, Lamborghini o Porsche entre otros, al tiempo que evitamos el tráfico y a la policía. La sensación de velocidad, unos circuitos de más de 20 km reales y unos gráficos de infarto serán algunas de sus bazas.



NFS Hot Pursuit 2 nos permitirá conducir algunos de los modelos más caros del mundo...



...como el Ferrari Spider o el Lamborghini Murciélago, dos modelos PRO-HI-BI-TI-VOS.



En *Hot Pursuit 2* también podemos convertirnos en policías, y perseguir a los infractores.













MIB™

MEN IN BLACK II

ALIEN ESCAPE

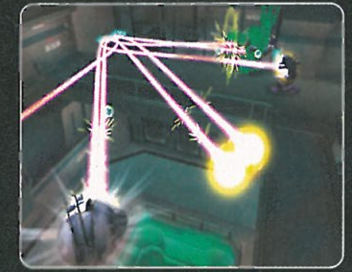
"Men In Black 2™: Alien Escape es un juego de acción, que te llevará a revivir la diversión y el humor de las películas MIB.

Mantén los ojos abiertos. Si son viscosos, babosos, verdes, reptan o eructan, aplástalos y acaba con ellos.

Métete en el pellejo de los personajes de la película (Jay o Kay) y mantén alejada a la escoria alienígena, no dejes que invadan la tierra."









www.mib2-game.com

Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Precio **64,95 (10.807 ptas.)** | Edad **+11**

Spider-Man

El trepamuros luce sus mejores redes



Spiderman pelea contra el Duende Verde en el puente de Brooklyn. Una escena de la peli con muchas referencias al cómic.


Con nuestra fuerza arácnida podemos lanzar hasta coches.


El Escorpión será otro de los villanos que nos dará guerra.

Coincidiendo con el esperado estreno de la película, Activision nos ofrece el título que mejor refleja el espíritu de este famoso superhéroe.

Después de hacerse algo de rogar, Spiderman por fin ha dado el salto a los 128 bits con un título que, partiendo de lo visto en PSOne, consigue llevar mucho más allá el concepto de juego. Y es que por posibilidades jugables, ambientación y calidad técnica, estamos ante la mejor aventura de Spiderman de la Historia.

AUNQUE BASADO EN LA PELÍCULA, en este *Spider-Man* no sólo nos vamos a encontrar con situaciones del film, como los comienzos del héroe o los enfrentamientos contra el Duende Verde. En las 22 fases que componen el juego nos veremos inmersos en situaciones que no siempre tienen que ver con la peli, y que dejarán también su "ratito" de protagonismo a supervillanos como Shocker o el Buitre. Todo ello aporta una rica variedad de misiones, en las que domina la acción pura y dura, pero donde vamos a encontrar divertidos alicientes, como el rescate de inocentes, la infiltración o los espectaculares y novedosos combates aéreos.

Para salir bien parados de estas situaciones contamos con un elenco de habilidades a la altura del superhéroe. A la larga lista de movimientos de los dos títulos de PSOne, tanto en el cuerpo a cuerpo como con la telaraña y el sentido arácnido, hay que sumar una gran cantidad de habilidades nuevas, además de la posibilidad de aprender combos. Con todo ello, se abarca la práctica totalidad de los recursos de los que dispone

Fiel a la película y sobre todo al cómic

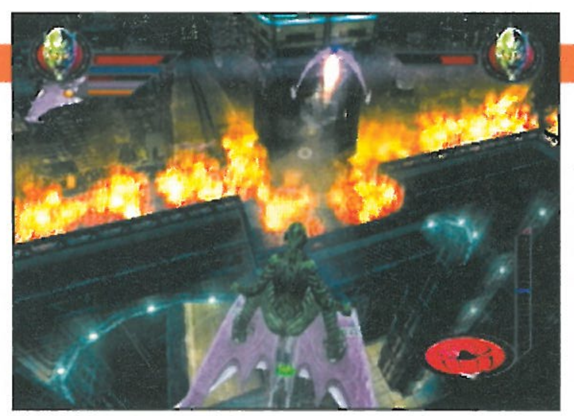
Aparte de las situaciones de la película, los chicos de Activision se han "salido del guión" para que el juego gane en variedad. Todas esas misiones (y las del film) muestran un respeto absoluto por el espíritu del personaje y el cómic.


Iremos al almacén a buscar al asesino del tío Ben

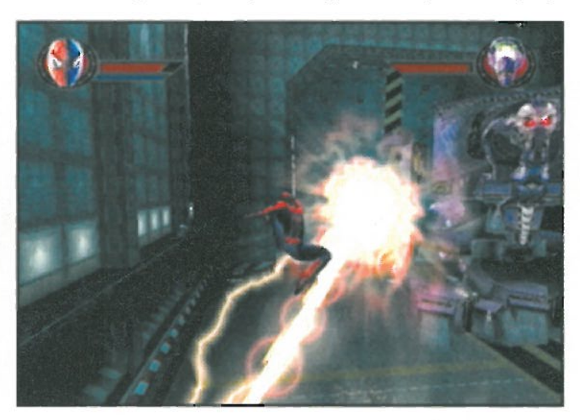

Proteger y rescatar inocentes es una de las prioridades.



En los combates aéreos es muy útil fijar la cámara en el enemigo, aunque a veces no sabremos hacia dónde vamos. Aún así, las cámaras han mejorado.


Entre los extras está la posibilidad de controlar al Duende Verde con sus armas. También podremos manejar a otros, pero con los poderes de Spidey.





el superhéroe para enfrentarse a los malos en el cómic, logrando, además de una gran libertad de acción, que nos "sintamos" como Spiderman.

EL APARTADO GRÁFICO no tiene nada que ver con lo visto en PSOne. Las 300 animaciones de Spidey dan una idea de la fluidez de sus movimientos. Además, los personajes, aunque hay poca variedad, están muy bien detallados. Sin embargo, donde se nota de verdad el salto gráfico es en los escenarios exteriores, en los que disfrutaremos de un Manhattan impecable, sin atisbo de niebla o "popping". Nuestro héroe se moverá en los cielos con soltura gracias en parte a la posibilidad de fijar la cámara en los enemigos, lo que en buena medida soluciona los problemas de gestión de la cámara de sus antecesores. Con este sistema evitamos que el enemigo escape a nuestra vista, pero a veces, sobre todo cuando hay varios objetivos, causa confusión. Y es que usando esta cámara no sabemos qué hay delante nuestro. De todas formas, la gestión ha mejorado.

En cuanto al sonido, hay que destacar que la versión de PS2 es la única doblada, y además de forma notable, sobre todo las voces de los enemigos (mención especial para la del Duende Verde). La pena es que no lo ha doblado el mismo equipo de la peli, lo que ya habría sido la bomba...

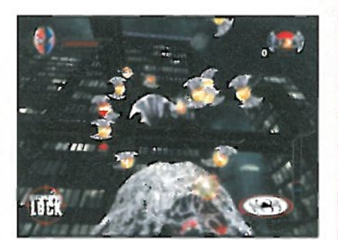
Spider-man va mucho más allá de lo visto en PSOne, tanto en apartado técnico como en concepto de juego.

Y no nos olvidamos de los extras. En función de cómo realicemos cada una de las 22 fases, iremos acumulando una serie de puntos que nos darán acceso a diferentes y jugosos bonus, como un minijuego de bolos o la posibilidad de controlar a Mary Jane o al mismísimo Duende Verde. Y todo ello sin contar la cantidad de material gráfico sobre el personaje y la película ni los 15 niveles de entrenamiento, concebidos como auténticos retos en sí mismos.

En fin, que nos hallamos ante un título que lo tiene todo para encandilar a los fanáticos de la acción y sobre todo a la legión de seguidores del personaje.

Todo el poder arácnido

Aparte del listado presente en PSOne (sentido arácnido, lanzar bolas de telaraña, forrarnos los puños, escudo protector. de telaraña...), en este *Spider-Man* se han añadido nuevos movimientos que logran una libertad de acción pareja a la Spidey en el cómic. Podemos descolgarnos, subir a la "chepa" de los malos para atacar, etc.


El escudo de telaraña repite, pero mejor.


Nos podremos descolgar silenciosamente.


Con este nuevo ataque nadie se escapa.


Spidey apunta y se lanza velozmente.


Entre tanto mamporro, haremos también otras cosas, como evitar que éste anuncio caiga a la calle, desactivar bombas o impedir que el Buitre escape.


Comenzaremos la aventura con el traje "casero" de Spiderman. Es el que usa en sus comienzos "televisivos", como se puede ver en la película.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (79 kb.) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La variedad en el desarrollo, los movimientos nuevos y el gran surtido de jugosos extras.

↓ Aunque ha mejorado bastante, la gestión de la cámara sigue dando algunos problemas.

Por apartado gráfico, variedad y duración, estamos ante el mejor *Spider-Man*. Una genial aventura, muy recomendable para todos.



Compañía **Infogrames** | Género **Velocidad** | Precio **54,99 (9.150 ptas.)** | Edad **+3**

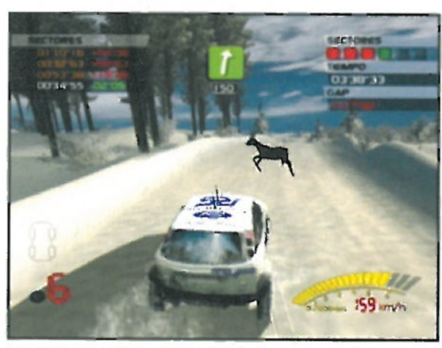
V-Rally 3

Infogrames reclama su sitio en el podio

La serie desarrollada por Eden Studios se estrena en PS2 con una tercera entrega que tiene suficientes recursos como para colocarse entre los mejores del género.







Los tramos están llenos de vida. Y si no, observad cómo en el momento menos pensado se nos cruza un gamo.



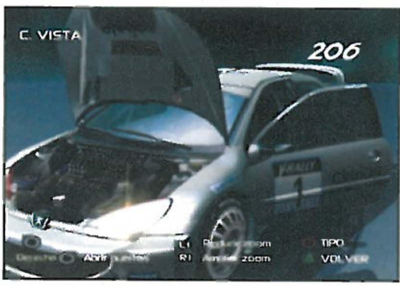
Los coches pesan poco y al más mínimo fallo volaremos de forma exagerada, lo que puede resultar algo frustrante.

Con sus dos entregas para PSOne, la serie *V-Rally* se convirtió en una de las más aclamadas por los seguidores del género. Su gran cantidad de opciones y el exigente control de los coches le llevaron a competir con el mismísimo *Colin McRae*. Ahora, con PS2 como "campo de batalla", *V-Rally 3* apuesta por un concepto de juego mucho más cercano a lo que es un rally de verdad, renunciando a la gran oferta en opciones a la que nos tenía acostumbrados.

LA NOVEDAD MÁS IMPORTANTE la vamos a encontrar en el modo principal de juego, que nos coloca en la piel de un piloto novato al que le llegan ofertas de varios equipos. Nosotros deberemos elegir una de estas ofertas y lanzarnos a correr. En total encontraremos 24 tramos repartidos por 6 países, en los que competiremos solos contra el crono.

Coches reales y bien modelados

Una de las señas de identidad de la serie siempre ha sido la gran variedad de coches. En esta ocasión encontraremos hasta 16 vehículos (más cuatro ocultos) agrupados en dos categorías, con modelos por todos conocidos como el Ford Focus o el Volkswagen Polo. Los más de 15.000 polígonos que lleva cada coche aseguran un modelado impecable.



Podremos observar nuestro coche desde todos los ángulos, incluyendo las partes interiores.



El famosísimo Subaru Impreza es uno de los modelos presentes en la categoría 2.0.

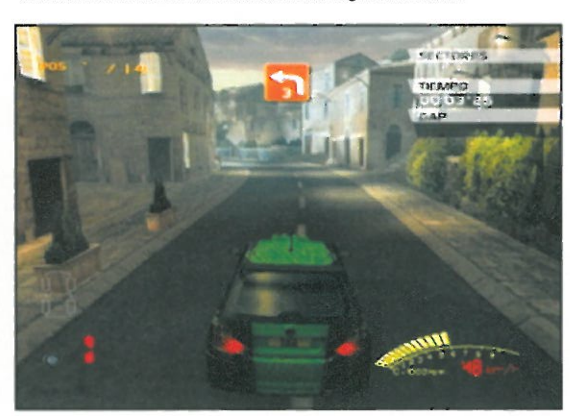


Los tramos tienen un buen componente interactivo. Aquí nos encontramos una serie de vallas que podremos "hacer volar" a nuestro paso.



Además de abollarse y perder componentes, nuestro coche irá acumulando suciedad de una forma sumamente realista según avancemos.





Antes de cada tramo habrá que decidir qué componentes lleva nuestro coche, así como realizar arreglos si antes hemos sufrido daños.

Como podéis apreciar, este modo tiene "chicha" y logra que nos olvidemos del modo Arcade, el gran ausente de esta entrega de la saga. Para compensar, podemos disfrutar de un modo Reto, donde debemos superar pruebas específicas y editarlas, y del Contrarreloj, dos modalidades para cuatro jugadores por turnos. En cuanto al abanico de coches disponibles, hay 16 más cuatro ocultos.

A la hora de conducir, los vehículos muestran una buena respuesta, acorde con su categoría y condicionada por la superficie sobre la que corramos. Sin embargo, al igual que ocurría en PSOne, los coches pesan muy poco y tienen tendencia a "volar" de forma muy exagerada a la menor colisión. Esto hace que la conducción sea de lo más exigente, ya que un fallo mínimo puede hacernos perder unos segundos muy valiosos... y a veces hasta la paciencia. Por ello, *V-Rally 3* no es el juego de rallies más indicado para los novatos.

V-Rally 3 se decanta por un adictivo modo principal en detrimento de la cantidad de modos vista en PSOne

TODAS ESTAS VIRTUDES están apoyadas en un atractivo apartado gráfico que presenta tramos exquisitamente cargados de detalles y llenos de vida, gracias a la inclusión de elementos en movimiento como trenes o renos que se cruzan en nuestro camino. Aunque, eso sí, muestran algo de "popping".

El modelado de los coches es impecable y esta vez sí se deforman, aunque este efecto en ocasiones resulte tan exagerado que no acaba de ser realista. En cualquier caso, todas las pegas de este apartado son disculpables gracias a la espectacularidad general que transmite.

En cuanto a la parcela sonora, destacan los efectos de las colisiones y derrapes, amén de la voz del copiloto, sencillamente brillante.

En fin, que nos hallamos ante una excelente opción dentro del género. Tiene menos modos y pistas que las versiones para PSOne, pero su propuesta es lo bastante atractiva para atraparnos una buena temporada.

Modo V-Rally

En el modo de juego principal deberemos crearnos un piloto que irá recibiendo ofertas de prueba de los diversos equipos. Una vez pasadas dichas pruebas y de presentarnos con el equipo, nos darán los objetivos a cumplir, normalmente fáciles en la primera temporada. A medida que los cumplamos iremos accediendo a nuevas competiciones y tendremos la posibilidad de fichar por otros equipos.



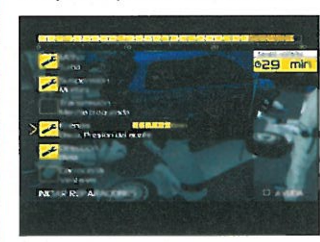
Antes de empezar se fijan los objetivos...



... y se tienen en cuenta tiempo y daños.



Para poder reparar nuestro vehículo...



... dispondremos de tiempo entre tramos.



En ocasiones el uso de la luz no nos gusta. En los tramos nocturnos o con niebla parece que el coche es un foco de iluminación, aunque no es grave.



Hay un total de cuatro vistas interiores. En las dos de la cabina se reflejan los daños en la luna delantera, aunque las gotas de lluvia no impactan.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (2000 kb) · VOLANTE · MULTITAP (no) · TECLADO (no) · RATÓN (no)

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ El modo principal es apasionante. Brillante nivel en los apartados gráfico y sonoro.

↓ Menos modos que en los anteriores y la física de los coches puede desesperar.

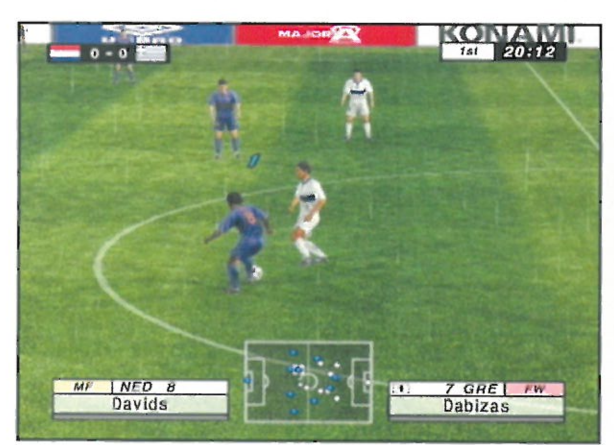
Un simulador de rallies exigente, con un atractivo modo principal y un destacable apartado técnico. No defraudará a ningún "piloto". **8**

Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

ISS 2

Todo el espectáculo del deporte rey

Konami ha logrado aunar la espectacularidad del fútbol con un sistema de juego sencillo y preciso, redondeando un divertido título que supera a su antecesor en no pocos aspectos.



En *ISS 2* los regates se realizan de una forma mucho más sencilla que en su "hermanastro" *Pro Evolution Soccer*, aunque también habrá que ser hábiles.



Los efectos climatológicos (lluvia, nieve...) están bien recreados, pero quizá echemos en falta que repercutan en las jugadas de una forma más real.



Como siempre ocurre en los títulos de fútbol de Konami, podremos contemplar la repetición desde todos los puntos de vista. No nos perderemos ni un detalle.



La llegada del Mundial es el mejor contexto para disfrutar de *ISS 2*, un título conocido en Japón con el nombre de *Jikkyou World Soccer 2002* y que deja "tirado" a su antecesor en PS2 en casi todo los frentes.

IGUAL QUE LA EDICIÓN ANTERIOR,

ISS 2 es un arcade puro y duro que a la hora de jugar no renuncia a la profundidad que conlleva un deporte como el fútbol. Así pues, nos encontramos ante un sistema de juego que deja jugar desde la primera partida, pero cuyo dominio absoluto exige horas y horas de aprendizaje.

Afortunadamente, los chicos de Konami no han querido quedarse ahí y han mejorado mucho esta premisa gracias a multitud de retoques jugables. Por ejemplo, la física del balón está mucho más trabajada, lo que se nota sobre todo en el bote de los pases largos y, muy especialmente, cuando los jugadores llevan el balón en carrera. Otro aspecto corregido en esta edición son los movimientos a balón parado. En la anterior, el punto de vista a la hora de lanzar córners o faltas al área giraba más en torno a los receptores del balón que en el propio lanzador, lo que hacía que calcular la fuerza del envío resultara bastante incómodo. Ahora se ha corregido y se utilizan unas cámaras más "normales", amén de un





Efectuar un pase al hueco con garantías no está al alcance de cualquiera. Habrá que echarle horas para dominar todos los movimientos.



El tiro a puerta también tiene su punto de exigencia. No penséis que por tener un carácter arcade va a ser fácil marcar gol...

Una sola cámara, muchas posibilidades

En *ISS 2* contamos sólo con una vista lateral. Pero eso sí, podremos modificar el zoom y la altura a nuestro antojo, entre los nueve grados diferentes que tiene cada variable. Este sistema nos permite fijar la relación ideal entre detalle gráfico y comodidad a la hora de jugar. Este sistema ya estaba en el primer *ISS*, donde también podíamos modificar el ángulo, aunque en este caso no tenía demasiadas consecuencia en la práctica.



Caunto más alejemos el zoom más visión de juego obtendremos para idear las jugadas.



Con el zoom más cercano no perderemos detalle, pero quizá no sea muy cómodo.

nuevo sistema. Todos estos aspectos logran que *ISS 2* ofrezca una experiencia de fútbol más completa.

Eso sí, lamentablemente también arrastra unos defectillos que ya pudimos ver en otras entregas, como que los porteros casi siempre repelen los tiros y no atrapan casi balones. Pero estos defectos no empañan en ningún caso las excelencias de este título.

TAMBIÉN SE NOTAN MEJORAS gráficamente. A un mayor número de animaciones por movimiento y a unos estadios más profundos y detallados se une un mayor trabajo a la hora de recrear la apariencia física de los jugadores. La parcela sonora, por su parte, combina atractivos elementos, como el sonido ambiente o la banda sonora con los lamentables comentaristas de costumbre.

En cuanto a opciones generales, encontramos que una vez más sólo es posible elegir selecciones nacionales (con la licencia de la FIFPro), con los modos de juego tradicionales (Liga y Copa Internacional, un mejorado modo Entrenamiento...). Aunque se echa de menos el original modo Escenario (donde se nos colocaba en momentos concretos de un partido histórico), con el editor de competiciones y los modos que tiene, basta.

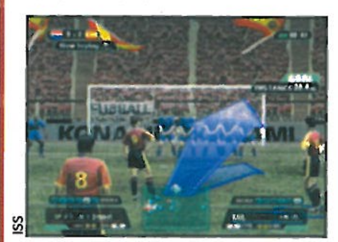
Si estáis buscando un juego tan espectacular como asequible y que os permita aprender algo nuevo en cada partido, no os lo penséis. *ISS 2* es vuestro juego.



Jugar a ISS 2 es fácil, pero bordar las jugadas no tanto. La acertada curva de aprendizaje aumenta su duración

Mejorando lo presente

Si bien el concepto de juego no ha variado nada con respecto al anterior *ISS*, hay que reconocer que esta nueva edición ha mejorado en multitud de detalles, tanto gráficos como jugables. Aquí tenéis dos ejemplos muy representativos de ello:





Antes las faltas se ejecutaban mediante una flecha tipo *FIFA*. Ahora el sistema es mucho más exigente, con tres barras que miden la altura, la potencia y el efecto.





En el primer *ISS* costaba distinguir a un determinado jugador por su apariencia. Ahora están recreados con mucha mayor corrección, aunque sólo los más famosos.



Los porteros son tan ágiles como siempre, aunque suelen repeler los tiros en lugar de atraparlos. Una rutina que *ISS 2* arrastra de sus antecesores.

La iluminación, la textura del césped, las múltiples animaciones para cada movimiento... todo ello hace de *ISS 2* un título gráficamente muy atractivo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (616 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Es asequible desde el principio, pero cuesta dominarlo del todo. Divertido y espectacular.

↓ Podría tener más equipos y torneos. Los comentaristas son mejorables.

Un arcade de fútbol que es tan sencillo o complejo como tú lo quieras hacer. Divertido y muy bien realizado, es una gran opción.



Compañía **Acclaim** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+11**

Agressive Inline

Un serio rival para la saga Tony Hawk

El reinado de *Tony Hawk* en los deportes de riesgo para PS2 se ha tambaleado con la llegada de *Agressive Inline*, un título en el que la técnica y los patines en línea llevan la voz cantante.







Los escenarios son gigantescos y en ellos podemos hacer todo tipo de piruetas, como ir de espaldas sobre un pie.



Algunas pruebas son minijuegos, como ésta en la que controlamos una grúa para colocar obstáculos.

Parecía impensable que un título apenas conocido pudiera hacerle sombra a la famosa saga *Tony Hawk*, el mejor exponente de los deportes de riesgo para PS2, pero así ha sido. El juego se llama *Chris Edward´s Agressive Inline Skating*, y ha sido programado por Z-Axis, los responsables de *Dave Mirra*, quienes han culminado un trabajo que está muy por encima de sus anteriores producciones en la práctica totalidad de los aspectos. Si quieres conocer sus principales virtudes, sigue leyendo, sigue...

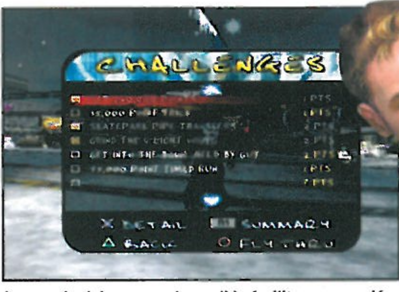
PARTIENDO DE UN CONCEPTO SIMILAR al de otros títulos basados en deportes de riesgo, en este *Agressive Inline*, una vez más, el modo de juego estrella es el modo Carrera. En él nos hacemos con el control de uno de los numerosos deportistas profesionales (todos ellos reales, claro está) para guiarlo por un total de 8 escenarios superando multitud de retos y pruebas, como realizar una pirueta en una zona o alcanzar un récord de puntuación con un único combo de piruetas. Nada

Skater, tienes mucho por descubrir...

Al entrar en los niveles sólo podemos llevar a cabo parte de los retos y objetivos que nos propone. El resto los iremos descubriendo al superar los iniciales y al hablar con los personajes que "pululan" por el escenario, y que por regla general suelen tener un icono sobre la cabeza. Al hablar con ellos pulsando ●, nos proponen nuevos retos.



Antes de empezar a patinar, lo ideal es buscar nuevos retos, así que busca personajes con un icono.



Aunque Acclaim no nos ha podido facilitar una versión traducida, el juegos estará en castellano.

En *Agressive Inline* podemos realizar los mismos tipos de piruetas que en *Tony Hawk*, aunque con un sistema un poco más sencillo y simplón.



Los escenarios son dos y tres veces más grandes que los de otros juegos similares, y eso sin contar con las zonas cerradas inicialmente y las ocultas.





nuevo ¿verdad?

Las novedades se ven nada más empezar a jugar. Lo que más choca es que no hay indicador de tiempo, es decir, no tenemos el agobio de un contador que se agota para repetir un reto hasta que nos salga, exceptuando aquéllos que sí están cronometrados. En su lugar disponemos de un indicador de energía, que se vacía con las caídas, y se recupera con los botes de bebida repartidos por los escenarios o realizando piruetas. Todo esto, sumado a que cada uno de los ocho niveles presenta más de una veintena de retos (más del doble de lo visto en *TH3*), y que al menos la mitad hay que descubrirlos en los propios escenarios hablando con algunos personajes, le confiere una originalidad, profundidad y variedad rara vez vista en el género.

CENTRÁNDONOS EN SUS CUALIDADES

técnicas, *Agressive Inline* puede presumir de contar con un apartado técnico de calidad pareja al de *TH3*, ya que pone en pantalla unos escenarios gigantescos (bastante más grandes que los de *TH3*), y que además están repletos de detalles y numerosos elementos móviles, como vehículos o personajes, dando como resultado unos preciosistas escenarios que PS2 gestiona sin despeinarse un pelo.

Agressive Inline ofrece más retos y horas de juego que ningún otro juego basado en deportes de riesgo.

Al mismo nivel están los skaters, que gozan de un acabado no menos genial, con detalles muy currados, como sus fluidas animaciones o sus rostros. Lo que no acaba de convencernos es el control, ya que pese a partir de un esquema típico en el género, ciertas acciones resultan innecesariamente complejas, como la forma de prolongar los combos, y lo que es peor, el sistema de piruetas está muy simplificado, ya que con sólo dos botones y la cruceta podemos realizar todas las "monerías".

Por todo esto, *Agressive Inline* es un juego de gran calidad, que agradará a la legión de los seguidores de los deportes de riesgo con sus interesantes novedades, adornadas por un apartado gráfico sin fisuras. Si lo tuyo son este tipo de juegos, no lo dudes: corre a por él ya.

Una mezcla muy variada

Agressive Inline recoge lo mejor de los últimos juegos de deportes de riesgo y le da su propia personalidad. Por esta razón no resulta nada extraño ver acciones como agarrarse de los postes (vistas en *Airblade*) o realizar complicadas piruetas (como las de *Tony Hawk*) a las que se suman otras posibilidades, como agarrarse a los coches.


Cualquier barra que veas, es susceptible...


...de ser agarrada para realizar piruetas.


También es posible agarrarse a coches.


Y lo que nunca falta: las acrobacias.



Cada uno de los 8 escenarios nos sitúa en lugares bastante atípicos y extraños, como un plató de cine o una fábrica de coches.



Como es habitual en el género, *Agressive Inline* también incluye modos Multijugador e incluso un editor de escenarios, no disponible inicialmente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (134 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 10 · Calidad/Precio 8

↑ Hay muchos retos por nivel, los escenarios son gigantescos, es muy rápido...

↓ El control no es tan completo ni con una respuesta tan buena como en *Tony Hawk 3*.

Por opciones, capacidad para divertir y factura técnica, es la propuesta más sólida frente a *Tony Hawk 3*, aunque el control... **9**

Compañía **EA Sports** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+3**

F-1 2002

Velocidad, realismo y un millón de opciones

El procesador de PS2 vuelve a rugir con un juego que ofrece tanto realismo e intensidad como su predecesor, pero con un acabado técnico más depurado.

El inicio de una nueva temporada deportiva nos hace dudar: ¿compramos la nueva edición del simulador con licencia oficial o seguimos jugando al de la temporada anterior? Pues en este caso, pensad en el mismo juego del año anterior, pero aún más depurado en todos los aspectos y, claro, actualizado.

F1 2002 permite al jugador desde hacer el vehículo indemne a todas las colisiones o activar el freno automático en las curvas, hasta jugar de manera ultrarealista. Y esta última opción es la esencia de un simulador que da lo mejor de sí mismo cuando nos hace afrontar los riesgos y estrategias de la competición real. Además, si *F1 2001* presentaba un apartado técnico de lujo, EA Sports ha conseguido en esta versión detallar aún más los modelos de los coches y mejorar efectos gráficos como el polvo, el humo, los reflejos en las carrocerías o los desperfectos que provocan las colisiones. Si a esto unimos unos efectos sonoros ultrarealistas, tenemos un apartado técnico sobresaliente. La única pega es que el juego no llega traducido ni doblado, a diferencia de su antecesor.

Las novedades jugables son más escasas: nuevos modos de juego, boxes interactivos y a un indicador que marca el "efecto rebufo".

En general, EA ha preparado un simulador de enorme calidad, irresistible para los fanáticos de la Formula 1 y para todos aquellos que disfruten con una conducción exigente.



De entre las cuatro vistas disponibles, la que sitúa la cámara en los ojos del piloto es la más realista.



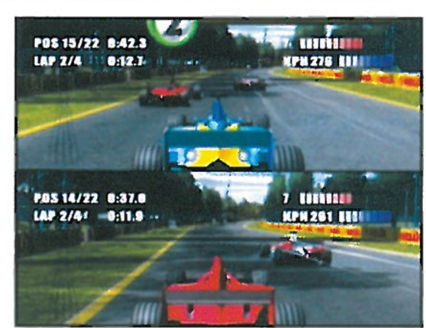




El indicador de la derecha marca el "efecto rebufo", y cuando se rellena salimos disparados.

Compite como quieras

EA nos obsequia con un montón de modos de juego, desde campeonatos para dos jugadores a un apasionante modo Challenge que nos propone desafíos ideales para mejorar nuestra técnica al volante.


No supone una novedad con respecto a *F1 2001*, pero el modo Campeonato para dos jugadores es la bomba.



En el modo Challenge se nos indicará claramente el motivo por el que fallamos en los desafíos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (29?) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 8 | Diversión 8 | Duración 9 | Calidad/Precio 7

↑ Es el simulador más realista.
Multitud de opciones y modos de juego.

↓ Ni textos ni voces están en castellano.
Sólo los expertos le sacarán todo su juego.

Un simulador técnicamente muy bueno, riguroso y emocionante, con un gran abanico de opciones y modos de juego. **8**

Compañía **Codemasters** | Género **Shoot'em up Subjetivo** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+18**

Soldier of Fortune Gold

Sobredosis de Acción





La socorrida historia de una banda terrorista con armas nucleares que amenaza al mundo es el punto de partida de *Soldier of Fortune Gold*, la conversión de un conocido shoot´em up subjetivo de PC que pone todo el énfasis en la acción, con mucho "gore".

Las diez misiones que componen el juego nos proponen diferentes objetivos, aunque en la práctica se reducen a acabar con todos los enemigos. Despejada la zona, debemos explorar los niveles para activar interruptores o buscar accesos que nos permitan seguir avanzando. Cuando llegamos al punto clave de la misión, un vídeo cumple el objetivo final y ya está, al siguiente nivel y a apretar el gatillo...

A esta pobreza de desarrollo se une un apartado gráfico que sorprende ver en PS2 a estas alturas: escenarios y personajes con muy pocos polígonos, texturas repetitivas y poco refinadas... pero al menos se mueve decentemente.

También existe un amplio abanico de modos de juego para cuatro jugadores a pantalla partida, pero el descenso de la velocidad merma sus posibilidades.

Por todo, esta conversión se ha quedado anticuada en concepción y técnica, y sólo los fanáticos de la acción van a poder disfrutar con él.

Castellano/Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (50 kb) • Dual Shock 2

Un violento shooter subjetivo que resulta entretenido, pero limitado por un desarrollo simple y una muy pobre factura técnica.



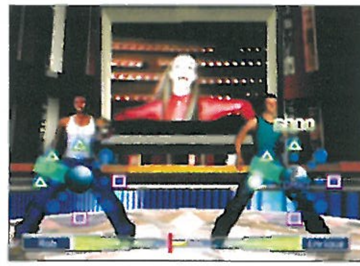


El arsenal que podemos utilizar a lo largo del juego no es demasiado amplio, pero en él tienen cabida rifles de precisión, cuchillos, escopetas, metralletas y pistolas...



Compañía **THQ** | Género **Musical** | Precio **66,95 € (11.140 ptas.)** | Edad **+3**

Britney's Dance



El nivel gráfico del juego es bueno. De fondo veremos fragmentos de los vídeos de Britney.



Britney Spears nos trae un título en el que nuestro objetivo es entrar en su selecto grupo de bailarines. Para ello deberemos demostrar nuestras actitudes pulsando los botones del pad según el ritmo de la música y las indicaciones en pantalla. La dificultad es mayor de lo habitual en el género, algo que los expertos agradecerán pero que desanimará a los jugadores menos habilidosos. Pero el principal defecto es que sólo se han incluido cinco canciones y dos modos de juego (normal y para dos jugadores), lo que limita la vida del título

Inglés/Inglés • 2 jugadores
Memory Card 2 (50kb) • Dual Shock 2

Un juego musical difícil, que tiene como atractivo principal a Britney. La escasez de canciones y modos de juego limitan sus posibilidades.

5

Compañía **Virgin** | Género **Velocidad** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)** | Edad **+3**

Down Force



Las carreras son velocísimas y en ellas destacan las colisiones. Esto, y su precio, son sus bazas.



La última propuesta de Virgin en lo que a velocidad se refiere es este *Down Force*, un salvaje arcade de carreras protagonizado por prototipos de Fórmula 1 (no reales) cuyo concepto de juego nos recuerda bastante al de *Burnout*, por su gran sensación de velocidad y las espectaculares colisiones. Pese al buen repertorio de modos de juego, *Down Force* fracasa sobre todo en el apartado gráfico, con unos escenarios muy pobres y un modelado de los coches que no pasa de correcto. Además, es repetitivo y no aporta nada al género. Correcto sin más.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (82kb) • Dual Shock 2

Un entretenido arcade de carreras que no pasará a la historia ni por su profundidad ni por su apartado gráfico. Hay opciones mejores.



Compañía **Titus** | Género **Beat'em up** | Precio **53,99 € (8.983 ptas.)** | Edad **No disponible**

Barbarian

Guerreros y espadas salvajes

¿Cansado de juegos de lucha en los que tienes que depurar tu técnica? Prueba *Barbarian* y su acción directa con ambientación de espada y brujería.

Titus ha rescatado el espíritu del mito de los 8 bits para crear un beat´em up desenfrenado que apuesta por combates multitudinarios en enormes escenarios 3D. La acción se basa en espectaculares y sencillos combos, predominando el ataque salvaje sobre la defensa o la estrategia. Afortunadamente, la posibilidad de blandir y lanzar elementos de los escenarios enriquece mucho la acción. Además, cada personaje tiene cuatro magias propias que potencian defensa o ataque.

Este planteamiento, simple pero efectivo, se ve secundado por una notable realización. Los escenarios son detallados, los modelos de los personajes están bien realizados y los efectos de luz de los ataques mágicos son de lo más espectacular. También los contundentes efectos sonoros ayudan a transmitir la ferocidad de los combates.

Barbarian incluye dos jugosos modos de juego. En el modo historia existen bifurcaciones que cambiarán el rumbo de los acontecimientos. Y después están las grandiosas batallas del modo Multijugador con hasta ocho personajes en pantalla (cuatro humanos y cuatro guerreros controlados por la CPU).

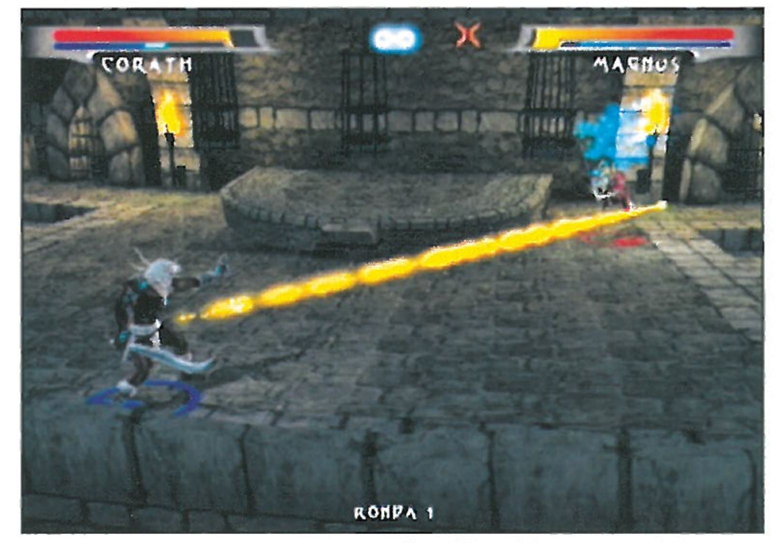
Para competir con los mejores juegos de lucha, a *Barbarian* le falta profundidad de juego y más personajes, además de algún detalle como escenas de vídeo. Pero en general, es toda una fiesta para los fans de los buenos beat´em up que busquen acción sin concesiones, y un juego que es capaz de ofrecer mucha diversión a cualquier usuario.



Podremos pelear hasta cuatro jugadores simultáneamente: la diversión está servida.







Los enormes escenarios nos permitirán una enorme libertad de movimientos.

Dime dónde luchas...

Los escenarios son muy extensos, y la mayoría tienen dos, y hasta tres zonas interconectadas, por las que se desarrollarán sin pausa los combates. Todos están bien diseñados, e incluyen muchas plataformas.



Los personajes realizan acciones poco frecuentes en los juego de lucha, como agarrarse a las plataformas.



Los escenarios están plagados de obstáculos, y movernos con soltura será importante en los combates.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**



Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 8
Duración 6 Calidad/Precio 7

↑ Su ambientación y la acción en estado puro. Los modos Historia y Multijugador.

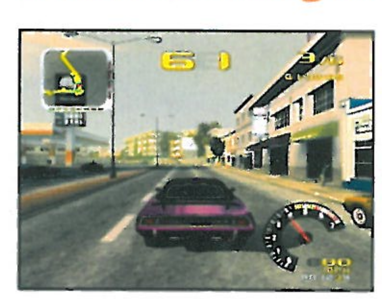
↓ Sólo diez luchadores saben a poco. Le falta profundidad de juego.

Un beat´em que suple su falta de profundidad con calidad técnica, jugabilidad, acción frenética y un potente multijugador.

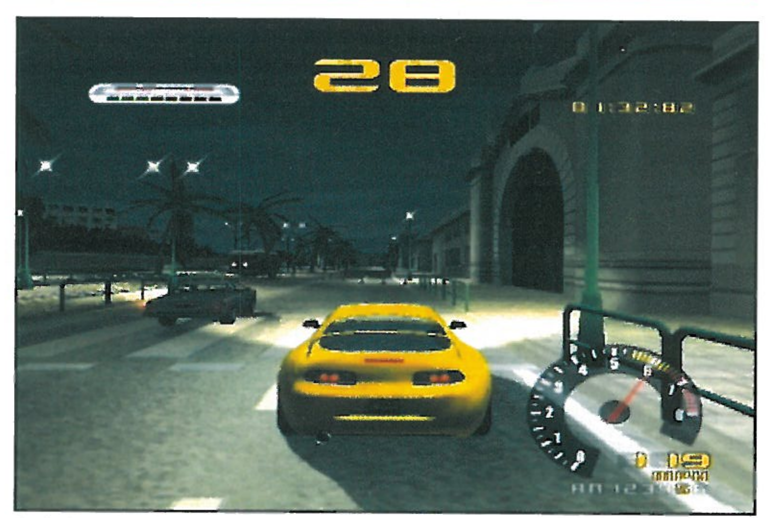


Test Drive Overdrive

Carreras ilegales sin novedad







Conducir a toda velocidad por ciudades reales con tráfico variable es una propuesta siempre atractiva a priori. Es una pena que *Test Drive Overdrive* se quede en la superficie y no profundice más.

La conocida serie *Test Drive* llega a PS2 ofreciendo una premisa espectacular pero poco novedosa. En *TDO* encontramos frenéticas competiciones en circuitos urbanos con tráfico, policías, rivales capaces de cualquier cosa, y ningún respeto por las leyes de tráfico.

Lamentablemente, el juego acaba resultando algo simple y muestra una realización técnica del montón, con un modelado de los coches bastante sencillote y unos circuitos que resultan básicos y despoblados. Eso sí, ofrece más de 20 modelos reales y 4 ciudades reales con tráfico variable y cierto nivel de interactividad, además de un modo para dos jugadores a pantalla partida y una sensación de velocidad muy conseguida. A eso hay que sumarle la demoledora banda sonora, que acompaña fenomenalmente.

Todos estos detalles hacen de *TD Overdrive* un título aceptable, aunque es tan poco innovador que pronto perderéis interés por él. Creemos que hay opciones mejores y mucho más variadas. No obstante, su estilo directo puede gustar a los incondicionales de los arcades de velocidad.

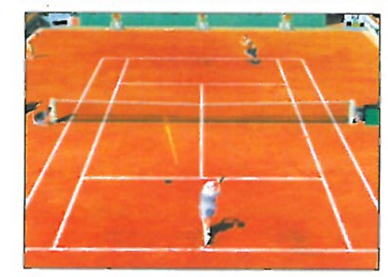


Inglés/Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (275Kb) • Dual Shock 2

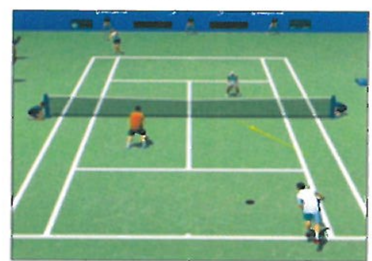
Un frenético arcade de velocidad con detalles interesantes pero que no aporta prácticamente nada al género. Para incondicionales. **6**

Compañía Wanadoo | Género Deportivo | Precio 39,95 € (6.650 ptas.) | Edad +3

Roland Garros



No es una obra maestra, pero es muy divertido, resulta entretenido y tiene un gran precio.



Uno de los campeonatos más importantes del circuito mundial de tenis ha sido la excusa perfecta para que Wanadoo dé forma a un simulador de tenis muy rápido y divertido, que tiene en sus numerosos modos de juego y en su elenco de tenistas reales sus mayores bazas. Aunque es muy superior a *WTA Tennis*, de Konami, lo cierto es que no nos ha terminado de convencer por sus numerosos fallos técnicos, como la detección de la pelota a la hora de devolver los golpes, que es más bien mala. Seguimos esperando la llegada del *Virtua Tennis* de Sega...

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (67kb) • Dual Shock 2 • MultiTap

Hasta la llegada de *Smash Court* de Namco o *Virtua Tennis* de Sega es lo mejor que hay dentro del tenis, pero no esperes mucho...



Compañía Capcom | Género Aventura | Precio 62,45 € (10.390 ptas.) | Edad +13

Everblue



La investigación que desarrollamos en las superficie es lineal y aporta poco al juego.



Esta aventura nos mete en la piel de un buzo que busca una ciudad sumergida al mismo tiempo que acepta misiones y mejora su equipo. En las inmersiones seguimos la acción desde una perspectiva subjetiva, pero nuestras posibilidades son muy limitadas, ya que ni siquiera podemos controlar la profundidad y todo queda reducido a buscar objetos guiándonos por un sonar. Si a esto añadimos que la acción es nula y los apartados técnicos se limitan a cumplir, nos queda un juego que gustará sólo a aquellos que se sientan atraídos por su ambientación.

Inglés/Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (915kb) • Dual Shock 2

Una aventura sólo para los que disfruten con su ambientación, ya que falla en su desarrollo, su total falta de acción y su realización.



Compañía **Capcom** | Género **Aventura de Acción** | Precio **29,95 € (4.985 ptas.)** | Edad **+18**

R.Evil. Code: Veronica X

Supervivencia, por 30 Euros...

Una de las mejores aventuras de terror de todos los tiempos tiene a partir de este mes una razón más para convencer a los usuarios de PS2: su inmejorable precio.





Hace ya más de un año que *Code Veronica* fue lanzado en PS2 y pese al tiempo que ha pasado no parece un juego obsoleto ni ha perdido un ápice de su atractivo. Lo que es mejor, conserva intacta su capacidad para sorprender y divertir. Por eso, podemos decir que *RECV* es el mejor *RE* de toda la serie y ahora más aún con este precio.

Aunque es un título de sobra conocido, no está de más recordar que se trata del primer juego de la saga en ser completamente 3D. La acción se desarrolla en una isla asolada por todo tipo de mutaciones genéticas, como los zombis, donde viven los gemelos Ashford, los últimos herederos de Umbrella, una compañía que se dedica a los experimentos.

Como en anteriores entregas, *RECV* descansa sobre una acertada combinación de aventura, investigación, acción y puzzles, desde un punto de vista que apuesta por los sustos y los momentos de tensión. Así, la aventura comienza en una tétrica mansión, en la que tras cada puerta, nos aguarda un nuevo enigma y... algún susto.

Por todo esto, tanto si eres un fan de la saga, como si es la primera vez que oyes hablar de este título, la entrada de *RECV* en la serie Platinum es una oportunidad de ORO para hacerte con uno de los mejores Survival Horror de todos los tiempos. Hazte con él YA.

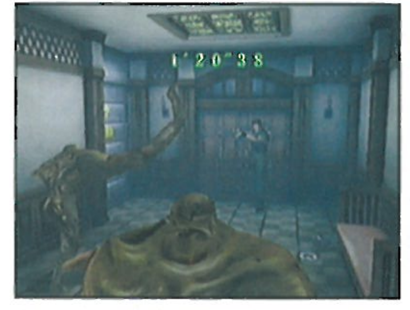


En *Code Veronica* controlamos a dos personajes, los hermanos Chris y Claire Redfield. Empezamos la aventura con la heroína, y llegados a cierto punto, pasamos a controlar a Chris.



Nuevas criaturas

Code Veronica expande aún más el catálogo de criaturas del universo *Resident Evil*, y hay novedades para todos los gustos, desde monstruos con brazos extensibles (izquierda) a polillas gigantescas capaces de ponernos un "güevo" en la espalda (derecha), del que nacerá otro bichito con sed de sangre... ¡Qué simpáticos!



Con sus largos brazos, estos bichos pueden colgarse del techo y ponerse a nuestro lado en un instante.



Estas "pedazo" de polillas sólo las veremos bien avanzado el juego, aunque maldita la hora...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

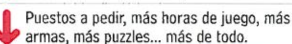








Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9



↑ Es el *RE* más largo, divertido e impresionante de todos. Y además completamente 3D.

↓ Puestos a pedir, más horas de juego, más armas, más puzzles... más de todo.

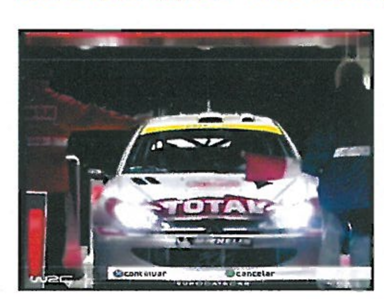
Es el Survival Horror más equilibrado de PS2, y tanto sus gráficos, como la historia y el desarrollo alcanzan un nivel genial.



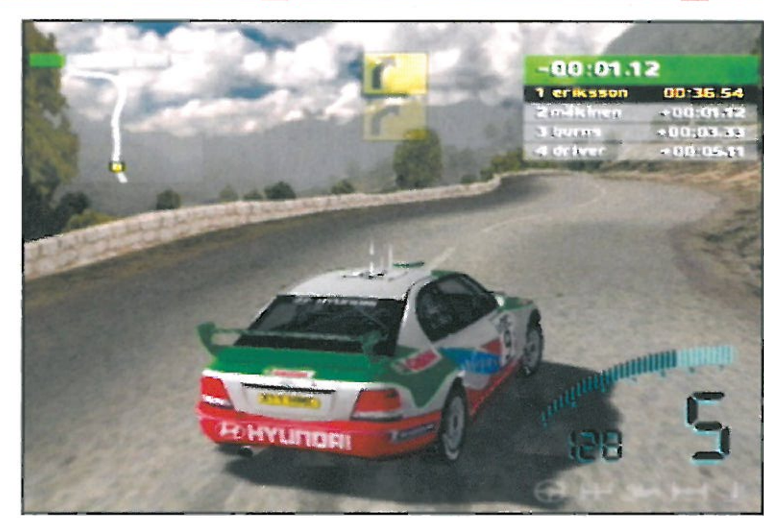
Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **29,99 € (4.989 ptas.)** | Edad **+3**

World Rally Championship

Realismo al mejor precio







El modelado de los coches (que además se deforman, ensucian...) es impecable, y lo mismo podemos decir de la respuesta de los mismos. Lástima que sólo haya siete para elegir.

Ante la avalancha de juegos de rally que estamos recibiendo últimamente (y los que nos quedan), no puede ser más oportuna la llegada de *World Rally Championship* a Platinum. El primer gran título de rallies para PS2 vuelve para demostrar que sigue en la mejor de las formas. Y es que pocos son los competidores que pueden tratar de tú a tú a *WRC*, aún habiendo pasado ya bastante tiempo. Su gran calidad gráfica tanto en los tramos como en los coches, sumado al excelente comportamiento de estos últimos, siguen brillando a gran altura. Además, cuenta con el fenomenal aliciente de la licencia oficial, lo que posibilita que estén los 14 rallies del mundial y un total de siete modelos reales, entre los que están el Ford Focus o el Subaru Impreza, amén de 21 pilotos con los 7 equipos.
Sólo los pesados tiempos de carga y el escaso número de coches ensombrecen la grandeza de *WRC*, que encantará a los aficionados al rally y a la velocidad en general. Si todavía no lo tienes, corre a por él ya.



Castellano / Castellano • 1-2 jugadores
M.Card 2 (256 kb) • Dual Shock 2 • Volante

Aunque haya pasado tiempo, *WRC* sigue siendo de lo mejorcito dentro del difícil género del rally. No dejes pasar esta oportunidad.

9

Compañía **Namco** | Género **Arcade de Pistola** | Precio **29,99 € (4.989 ptas.)** | Edad **+18**

Time Crisis 2



El juego conserva lo mejor de la recreativa y le añade calidad gráfica y nuevos modos de juego



Basta con decir que es el mejor arcade de pistola de PS2, y un título aún más atractivo desde que ha entrado en la serie Platinum. Respecto a la máquina recreativa, esta versión de PS2 conserva todo, sus modos de juego y opciones para dos jugadores, a las que ha añadido muchas mejoras gráficas y pruebas y minijuegos completamente nuevos. El resultado es un título muy superior a la Coin Op que ningún amante de los juegos de pistola debería dejar pasar por alto... más aún si ya tienes cualquiera de los dos modelos de la pistola G-Con.

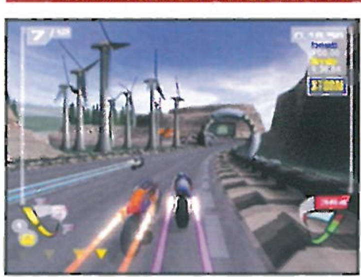
Castellano / Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (50kb) • Dual Shock 2, Pistola

Hoy por hoy, *Time Crisis 2* es el mejor juego de pistola que hay para PS2, el más completo y divertido de todo el catálogo.

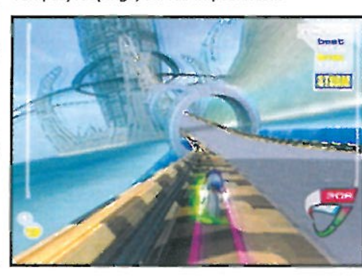
8

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Precio **29,95 € (4.958 ptas.)** | Edad **+13**

Extreme G-3



Los escenarios son muy enrevesados, y tienen rampas, loopings, curvas imposibles...



Extreme G-3 es la competencia más seria a *Wipeout Fussion*, el rey de la velocidad de corte futurista. Como en el juego de Sony, la velocidad, las pistas retorcidas y las armas son las protagonistas, pero aquí, en lugar de naves, manejamos motos con la estética de las vistas en el manga Akira.
La dificultad es bastante elevada, aunque resulta más asequible que *Wipeout Fussion* y tiene algunos fallos serios, como la dificultad para acertar con nuestras armas en las motos de los oponentes. Además, las carreras no llegar a ser tan competitivas.

Inglés • 1-2 jugador
Memory Card 2 (175kb) • Dual Shock 2

Si no te llega el presupuesto para hacerte con *Wipeout*, este *Extreme G-3* llenará el hueco, aunque es inferior en muchos aspectos..



Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+3**

Dragon Ball Z Final Bout

Vuelven Goku y compañía

Dragon Ball se está poniendo otra vez de moda y para celebrarlo, Infogrames nos da la ocasión de disfrutar nuevamente de su último juego en PSOne.



El fenómeno Dragon Ball estuvo más que caliente a principios de los 90 y ahora vuelve a ponerse de moda tras el anuncio de que Goku y compañía aparecerán en breve en PS2. Si no tienes una PS2 o eres un nostálgico y un apasionando del manga, seguro que el relanzamiento en PSOne de este *Dragon Ball*, el más completo de toda la serie, es para ti una buena noticia.

En *Final Bout* vas a poder controlar a 17 de los más famosos personajes de la serie, incluidas las evoluciones de Goku. Por supuesto, estamos hablando de un juego de lucha y a la hora de luchar podrás poner en marcha todo el elenco de golpes y ataques de energía propios de la serie, desde el Makanko Sappo al Kamehameha y, que no se nos olvide, volar y quedarte suspendido en el aire. Espectacularidad no le falta a un juego, que refleja fielmente los ataques, paisajes y situaciones de la serie original.

Eso sí, podríamos exigirle más calidad en las animaciones y más velocidad, pero es que hablamos de un juego con cerca de cinco años y que basa la mayor parte de su atractivo en sus personajes y en su particular estilo de lucha, nada técnico comparado, por ejemplo, con *Tekken*.

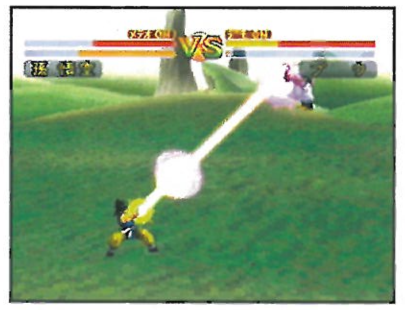


Entre el amplio elenco de personajes disponibles encontraremos a cuatro "Gokus", aquí podéis ver en acción a dos de ellos, pero además le podréis manejar de niño y convertido en super-guerrero.



De cerca, de lejos.

Como en la serie, los combates no siempre serán intercambios de golpes en el cuerpo a cuerpo, más bien todo lo contrario. Y es que Goku y su panda son capaces de desplegar un amplio abanico de ataques energéticos con los que podemos sacudir al rival a distancias muy, muy largas...



Ya sea volando o en el suelo, podremos soltar los característicos y demoledores ataques energéticos.



En el cuerpo a cuerpo la imagen se acercará y podremos recurrir a ataques más convencionales.

FICHA TÉCNICA

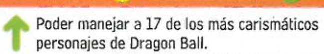
Textos: **Inglés** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1 bloq.) · VOLANTE · MULTITAP · PISTOLA · RATÓN

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7
Duración 7 Calidad/Precio 8



↑ Poder manejar a 17 de los más carismáticos personajes de Dragon Ball.

↓ Técnicamente flojea en muchos aspectos, pero su ambientación es excelente.

Si eres un fan de la serie y te gustan los juegos de lucha te encantará. Si no, no encontrarás demasiados alicientes.



7

Compañía **Bandai** | Género **Aventura** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+3**

Digimon World

Mascotas digitales baratitas





Destinado muy especialmente a los entusiastas de la serie de televisión, *Digimon World* es una peculiar mezcla de estrategia, rol y aventura, sazonada con elementos de los famosos *Pokémon*.

Nuestra tarea será educar a un Digimon, que se nos dará aleatoriamente, para que derrote a los Digimon que han sido trastornados por una fuerza maléfica. Dicho así puede parecer fácil, pero a la hora de la verdad veremos que encontrar a los Digimon perdidos no es tan sencillo, porque su mundo es enorme, está plagado de peligros y además nos va a tocar pensar. Para que nuestro Digimon esté a la altura, hemos de entrenarle bien, enseñarle educación, permitirle dormir y alimentarle. La calidad de nuestros cuidados permitirá que el Digimon evolucione. Pero mucho ojo, el mismo Digimon puede evolucionar en muchas especies diferentes, y no todas son tan bonitas, eficaces y poderosas como nos gustaría...

El principal problema del juego es que al principio cuesta hacerse con la mecánica y no es sencillo conseguir que nuestro Digimon siga vivo mucho tiempo. Eso sí, pasadas las primeras partidas, el juego empieza a "picar", sobre todo si eres conocedor de estas criaturas y quieres entrenar a tu Digimon para conseguir ese Kabuterion que tanto te gusta. Recorrer las 22 localizaciones del juego, muy al estilo de la serie, te va a encantar. Sin embargo, si eres un aventurero avezado ya en juegos de rol como *Final Fantasy* o *Grandia*...

Castellano / Castellano • 1 jugador
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Una aventura claramente destinada a los seguidores de la serie. Los aventureros más expertos no le encontrarán demasiados alicientes. **7**



A la hora de combatir, lo único que podemos hacer es dar instrucciones a nuestro Digimon. Según le evolucionemos tendremos más comandos con los que darle órdenes.

Compañía **Disney** | Género **Aventura** | Precio **29,99 € (4.989 ptas.)** | Edad **+3**

Atlantis



El desarrollo del juego es muy variado y bastante aventurero para lo acostumbrado en Disney.



Al igual que la película, *Atlantis* fue un título que introdujo jugosas variaciones con respecto a otros juegos de la factoría. Las sencillas plataformas se ven sustituidas por un variado y aventurero desarrollo que sigue paso por paso el guión del film. Contaremos con la presencia de los cinco protagonistas, cada uno con sus habilidades exclusivas y de su acertada combinación depende nuestro éxito. Todo esto se ve arropado por un apartado técnico bastante digno, en un título con el que los aficionados al género se lo pasarán bastante bien. Recomendable.

Castellano • 1 jugador
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

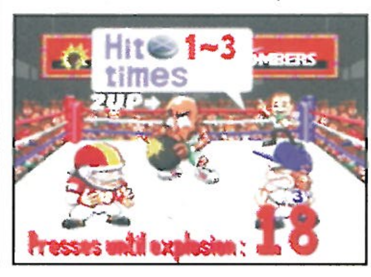
Una aventura variada, divertida y bien realizada a un precio muy accesible. Si te gustó la película o el género, es una gran opción. **7**

Compañía **Konami** | Género **Arcade** | Precio **14,95 € (2.487 ptas.)** | Edad **+11**

Bishi Bashi



No vas a encontrar un juego de pruebas tan divertido como éste. Y menos a este precio.



En este CD vas a encontrar 94 alocadas pruebas en las que disfrutarás de retos de todo tipo, desde los típicos de machacar botones al baile, pasando por la fuga de campos de concentración o el lanzamiento de tartas de novia al más puro estilo *Track & Field*. Por supuesto, el tratamiento gráfico de estas pruebas es una hilarante comedia donde se parodia a casi todos los juegos conocidos y, como era de esperar, el control es sencillo y asequible buscando la diversión inmediata. Y es que si algo define a *Bishi Bashi* es eso, diversión en estado puro.

Inglés / Inglés • 1-3 jugadores
Multi Tap • Dual Shock

Un divertidísimo party game que acepta hasta 3 jugadores y que resulta tan divertido que incluso si tienes una PS2 merece la pena.



Juegos de fútbol

ENCUENTRA TU ONCE IDEAL

Mientras disfrutamos de toda la emoción del Mundial de Japón y Corea en nuestros televisores, nada mejor que emular a nuestros ídolos con nuestro juego de fútbol favorito. ¿Qué todavía no tienes claro qué juego se adapta mejor a tus preferencias? Pues tranquilo, que con esta comparativa no tendrás ningún problema para saber qué título es el que estás buscando de entre la variada oferta existente en PS2.



LOS 10 JUEGOS A EXAMEN

- →David Beckham Soccer
- →Esto es Fútbol 2002
- →FIFA 2001
- →FIFA 2002
- →International League Soccer
- →ISS 2
- →Mundial FIFA 2002
- →Pro Evolution Soccer
- →Red Card
- →UEFA Champion League

David Beckham Soccer

La estrella se estrella

Compañía: **Proein** | Precio: **62,95 € (10.474 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (90 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: R Diversión: M Calidad/precio: M

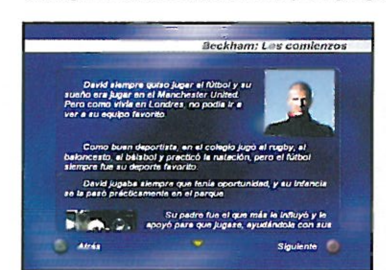


Con el gran jugador del Manchester United David Beckham como cabeza visible, se presenta un juego de fútbol firmado por Rage que desde luego no es tan bueno como el futbolista que le da nombre. Más bien todo lo contrario...

Y es que cuesta encontrar una virtud a destacar en este *David Beckham Soccer.* Su sistema de juego es tosco e incontrolable, lo que hace que trenzar jugadas sea una mera cuestión de suerte, casi tanto como que un pase llegue justo como queremos. Para colmo, la física del balón es penosa y los fallos en la IA rival, constantes. Teniendo en cuenta todo esto, entenderéis que los partidos no sólo no son realistas sino que tampoco divierten lo más mínimo...

Gráficamente, las animaciones son muy exageradas y los jugadores, más que correr, parece que floten por el césped peor recreado que hemos visto en una PS2. En cuanto al apartado sonoro, se mantiene en la misma y mediocre línea, "destacando" unos comentaristas tan malos que hacen buenos a los de *PES.*

La única baza de este *David Beckham* es la gran cantidad de equipos que tiene, tanto selecciones nacionales como clubes (las cinco mejores ligas), muy por encima de juegos como *PES* o *ISS 2.* Pero claro, no tiene nada que hacer ante *FIFA* o *EEF 2002,* que además tienen licencias oficiales y aquí el único jugador real que encontraréis será Beckham. Cierto es que tiene modos de juego curiosos, como el Supervivencia, y algunos extras para los fans del jugador, pero este aspecto no consigue salvarlo del título de peor juego de fútbol de esta comparativa.



Entre los extras disponibles se encuentra una extensa biografía de David Beckham.



Gráficamente no puede ser más gris. Lo malo es que la jugabilidad no es mucho mejor...

Esto es Fútbol 2002

Equilibrado hasta en el precio

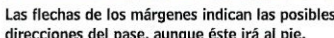
Compañía: **Sony** | Precio: **29,99 € (4.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: PRECIO ESPECIAL | Memory Card 2 (155 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2



Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E





Las flechas de los márgenes indican las posibles direcciones del pase, aunque éste irá al pie.



Efectuar movimientos avanzados, como vaselinas, es mucho más asequible en *EEF 2002* que en *PES.*

Si hay un juego de fútbol en el catálogo de PS2 con un buen equilibrio entre sistema de juego y número de opciones, éste es sin duda *Esto es Fútbol 2002.*

Su gran variedad de opciones y su interesante propuesta jugable, arropadas por un excelente apartado gráfico, hacen de él una gran opción incluso a estas alturas. No en vano podemos considerar a *EEF 2002* como una especie de "cruce" entre *FIFA 2002* y *Pro Evolution Soccer.* No tiene la licencia de la FIFA ni tantas opciones como el primero, pero tiene la de la FIFPro y más de 320 equipos entre clubes y selecciones, además de 20 campeonatos. En cuanto al sistema de juego, no resulta desde luego tan realista como el de *PES,* pero sí es cierto que tiene más chicha que el de *FIFA,* con un veloz ritmo y gran cantidad de movimientos. No obstante, los chicos de Team Soho consiguen que sea asequible para todos, lo que puede echar atrás a los más puristas pero no a la mayoría del público.

En cuanto al apartado gráfico, es de lo mejorcito que hemos visto hasta la fecha. La brillante recreación facial de los jugadores y el gusto por el detalle en el terreno de juego hacen de este apartado uno de sus puntos fuertes. Puede tener algunos "peros", como los tristones comentarios de Gaspar Rosetti, pero sin duda estamos ante una de las propuestas más atractivas del mercado. Y ahora, con su paso a Platinum, a un precio irresistible.



FIFA 2001

El último de su estirpe

Compañía: EA Sports | Precio: 29,99 € (4.990 ptas) | Idioma: Castellano | Edad: +3

Periféricos: PRECIO ESPECIAL

Memory Card 2 (554 kb)

Dual Shock 2

MultiTap 2

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B



Paradójicamente, EA Sports inició su serie por excelencia en PS2 con un título que a la postre sería el último en ofrecernos su sencillo estilo "de siempre". Una propuesta jugable ya conocida por las ediciones de PSOne, pero con un apartado gráfico superior.

Así pues, *FIFA 2001* nos trajo una espectacularidad gráfica muy superior a la vista en PSOne, gracias a unos jugadores formados por un número de polígonos diez veces superior al exhibido en la 32 bits y unas animaciones más depuradas. Todo ello acompañado de una IA más desarrollada y un apartado sonoro que ya empezaba a aprovechar las excelencias de PS2 en este sentido.

Eso sí, donde no encontramos apenas novedades fue en el sistema de juego, tan facilón y poco realista como en toda la serie, y en el elenco de opciones, tan brillante como siempre en cuanto a variedad de equipos y competiciones, licencias, posibilidades estratégicas...

Lo malo es que, teniendo en cuenta el tiempo que ha pasado (ya han salido dos entregas más de *FIFA*) y que la serie está tomando nuevos rumbos jugables (para mejor, claro), mucho nos tememos que *FIFA 2001* se ha quedado ya un poco desfasado tanto en posibilidades (las plantillas, por ejemplo, se han quedado obsoletas) como en el apartado gráfico. Sólo su reducido precio puede hacer de él una opción válida a estas alturas de la competición.



FIFA 2001 presenta el mismo espíritu jugable de los de PSOne. Ya sabéis: sencillo y poco realista.

El apartado gráfico en su momento nos alucinó, pero ya se ha quedado bastante desfasado.

FIFA 2002

Vientos de cambio en la serie

Compañía: EA Sports | Precio: 54,99 € (9.150 ptas) | Idioma: Castellano | Edad: +13

Periféricos:

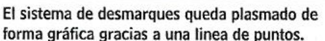
Memory Card 2 (910 kb)

Dual Shock 2

MultiTap 2



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

El sistema de desmarques queda plasmado de forma gráfica gracias a una línea de puntos.



Regatear a un contrario o irse por velocidad sigue resultando demasiado sencillo de realizar.

En la edición de este año, EA Sports se decidió de una vez por todas a introducir cambios en la jugabilidad que dieran algo de aire a su ya anquilosado y característico sistema de juego.

La principal novedad fue su innovador sistema de pases y desmarques, con el que *FIFA 2002* consiguió más profundidad en el juego y ganó algo de realismo. Este nuevo sistema tiene dos vertientes. Por un lado, encontramos que no sólo hay que medir la fuerza de los tiros, sino también la de los pases sencillos. Por otro, ahora los desmarques se hacen notar de forma muy visual, con una línea de puntos que señala la dirección que va a tomar el jugador. Si a ello sumamos una mejorada IA, encontramos que los partidos tienen un nuevo aire, aunque sin llegar al realismo de *Pro Evolution Soccer*.

La gran variedad de equipos, opciones, tácticas, etc. hacen que *FIFA 2002* siga siendo imbatible en este aspecto, al igual que en los comentaristas. Donde no termina de dar el "do de pecho" es el apartado gráfico, ampliamente superado por *EEF2002* en la recreación facial de los jugadores, y por *PES* en animaciones. Entre esto y que ya casi estamos ante una nueva temporada con nuevas plantillas, cambios, etc., podríamos decir que este *FIFA* hoy por hoy ha perdido casi toda su vigencia, aunque esperamos con impaciencia la edición del año que viene. Y es que después de ver las mejoras y "añadidos" de *Mundial FIFA 2002*, está claro que EA Sports sigue buscando la fórmula definitiva para mejorar.



International League Soccer

Desfasado y poco profundo

Compañía: **Acclaim** | Precio: **57.04 € (9.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (346 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: M



Con el difícil objetivo de abrirse un hueco entre los grandes del fútbol, Taito y Acclaim nos trajeron hace unos meses *International League Soccer*, un título con una propuesta descaradamente arcade, pero que poco tiene que hacer frente a los juegos de nueva hornada.

Salta a la vista que la premisa de *ILS* es buscar la diversión directa y sin complicaciones. Su sencillo control posibilita ejecutar acciones tales como imparables remates y largas "galopadas" por el campo sorteando rivales desde el primer momento. De hecho, es quizá el sistema de juego más sencillo de todos los títulos del mercado, lo que puede ser considerado una virtud... o un defecto.

Gráficamente, lo cierto es que alterna luces y sombras. Presenta buenos efectos climatológicos y de iluminación y jugadores de buen tamaño y nivel de detalle, aunque se echan en falta en ocasiones algunos cuadros de animaciones, y sobre todo, una mayor velocidad en el ritmo de juego.

Si en su momento nos pareció decente, todos sus argumentos se vienen abajo si los comparamos con lo que hay ahora. Por modos de juego y opciones no puede competir con casi ningún título y su extrema sencillez repercute gravemente en su duración. Para colmo, sólo pueden jugar cuatro jugadores simultáneos y los nombres de los futbolistas no son reales... En fin, que a estas alturas *ILS* tiene muy poquito que ofrecer al lado de grandes del género como *PES* o *FIFA 2002*.



La iluminación y los efectos climatológicos siguen siendo bastante "resultones".



Su extremadamente fácil sistema de juego hará que el juego no dure nada a los más expertos.

ISS 2

El rey del arcade

Compañía: **Konami** | Precio: **59,95 € (9.975 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

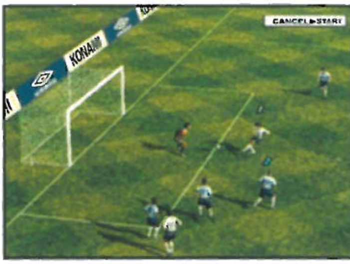
Periféricos: Memory Card 2 (616 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2







Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB



ISS 2 deja pequeño a su antecesor en no pocos aspectos, entre ellos el apartado gráfico.



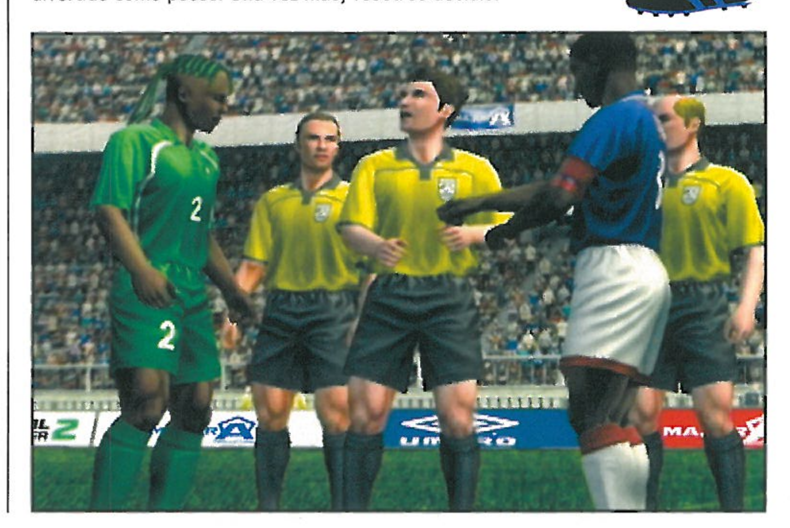
Reúne todas las posibilidades del genial *PES* pero con un control mucho menos exigente.

Si con la serie *Pro Evolution Soccer* Konami ha demostrado su gran capacidad a la hora de hacer simuladores de fútbol, con *ISS* demuestra que también domina la cara más arcade de este deporte.

En *ISS 2* para trenzar preciosas jugadas no hace falta ser tan técnico como en otros juegos, y acciones como tirar o regatear se pueden realizar con relativa facilidad. Pero esto no quiere decir que el juego carezca de profundidad. De hecho, hay movimientos nada fáciles de ejecutar sin mucha práctica y las posibilidades que permite su sistema de control están muy por encima de lo que ofrecen otros arcades.

Gráficamente supera a la primera parte y está por encima de la media. Sobre todo encontramos una ambientación muy cuidada, conseguida en parte gracias a las secuencias de vídeo intercaladas, además del sonido ambiente.

Lamentablemente, sus principales defectos llegan con la escasez de modos de juego y equipos, bastante justitos y con mucho que envidiar a juegos como los *FIFA* y *EEF 2002*. Eso sí, en el terreno de juego es divertido como pocos. Una vez más, vosotros decidís.



Mundial FIFA 2002

Oportunismo con novedades

Compañía: **EA Sports** | Precio: **65,95 € (10.973 ptas)** | Idioma: **Cast.** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (450 kb) | Dual Shock 2  | MultiTap 2

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB



Con motivo del Mundial, EA Sports ha lanzado una edición de su *FIFA* específicamente dedicada a este importante evento. Pero lejos de presentar un "clon" del anterior adaptado al caso, *Mundial FIFA 2002* presenta algunas novedades que permiten presagiar cómo será el futuro de la serie.

Y es que la sinfónica apertura que tiene *Mundial FIFA 2002* da paso a una serie de mejoras que sin duda contribuyen a un mejor acabado general. Por un lado, en lo que respecta al apartado gráfico, nos encontramos con unos jugadores mejor caracterizados que en la edición anterior (aunque sin llegar a la calidad de *EEF 2002*). Además, se han incluido más cuadros de animaciones, que consiguen que algunas acciones se vean suavizadas. Y qué decir de la espectacular ambientación, donde destaca, como siempre, la labor de los comentaristas.

Ya en el apartado jugable, *Mundial FIFA 2002* también hace algunos progresos en la física del balón, aparte de incluir nuevos movimientos (como las acrobacias) y otros detalles de interés (como la supresión de las "ayudas visuales").

Pero aún con todo, los partidos siguen careciendo de la magia y el realismo que ofrece *PES*. Además, hay que recordar que aquí no encontraremos la insuperable variedad en competiciones y equipos. Si también tenemos en cuenta que la mayoría de los títulos cuentan con un editor de torneos que nos permitire confeccionarnos manualmente esta misma competición pues... Eso sí, es el único que te permitirá disfrutar del Mundial mejor ambientado y con todas las licencias.



La mejora en la caracterización de los jugadores es notable con respecto a *FIFA 2002*.



Como novedad se han incluido futbolistas estrella, que destacan en alguna característica concreta.

Pro Evolution Soccer

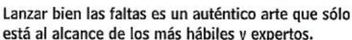
El fútbol por definición

Compañía: **Konami** | Precio: **63,05 € (10.490 ptas)** | Idioma: **Cast.** | Edad: **+3**

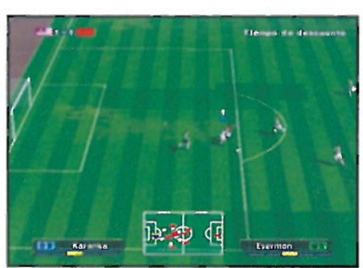
Periféricos: Memory Card 2 (183 kb)  | Dual Shock 2  | MultiTap 

Valoración Gráficos: E  Diversión: E  Calidad/precio: E 





Lanzar bien las faltas es un auténtico arte que sólo está al alcance de los más hábiles y expertos.



Las nueve cámaras disponibles aseguran que todo jugón se encuentre cómodo en el campo.

Como ya demostró en PSOne, Konami no tiene rival a la hora de "simular" el fútbol. Y es que hoy por hoy, *Pro Evolution Soccer* es el mejor juego de fútbol si lo que buscas es vivir en tus carnes las sensaciones que ofrece este deporte y no te importan tanto los equipos disponibles.

Efectivamente, el estreno de la serie *Winning Eleven* en PS2 arrastra los mismos defectos e idénticas virtudes que ya pudimos ver en las ediciones de PSOne. A los penosos comentaristas hay que sumar el limitado catálogo de opciones, con "sólo" 85 equipos entre clubes y selecciones y ocho torneos. Sin duda, en estos dos sentidos *PES* no tiene nada que hacer ante los *FIFA* o *EEF 2002*.

Sin embargo, cuando empieza el partido y nos ponemos a jugar, este título no conoce rival. Su dinámico sistema de juego, su obsesivo gusto por el realismo, la cantidad de alternativas en las jugadas y la sensación de poder hacer todo lo que se nos antoje, como en un partido de verdad, le otorgan el título de mejor simulador hasta la fecha. Y con diferencia.

Obviamente, tantas posibilidades tienen un precio: el exigente control, nada que ver con los asequibles *EEF* y *FIFA* ni con cualquier otro representante del género. Este aspecto, junto con las carencias arriba comentadas, pueden hacer que haya jugones que prefieran otros títulos, más asequibles o completos. Pero si amas este deporte y no te importa que no haya mucha variedad de opciones o de licencias, *PES* es tu juego. Es fútbol en estado puro.



Red Card

Sorprende pero no convence

Compañía: **Virgin** | Precio: **59,99 € (9.995 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+11**

Periféricos: Memory Card 2 (68 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B



Frente a los arcades asequibles y fáciles de jugar que respetan la esencia de este deporte, *Red Card* se salta todo "a la torera" para ofrecernos un estilo de juego basado en los movimientos imposibles y en las entradas violentas.

Así pues, olvidaos del fútbol serio, porque en *Red Card* no lo vais a encontrar. No en vano abundan remates que son una mezcla entre "Matrix" y la serie de dibujos animados "Campeones", galopadas ultra rápidas con estela incluida y, sobre todo, libertad para realizar las entradas más brutales. *Red Card* renuncia a toda premisa de realismo en aras de la diversión y la sorpresa que puedan provocar todos estos ingredientes trasladados a un campo de fútbol. El sistema de juego, la física del balón... todo gira en torno al espectáculo, lo que hace que *Red Card* no pueda ser comparado con ningún otro juego del género... Ni tampoco tomarlo muy en serio.

Gráficamente, *Red Card* cumple con bastante corrección, con unos jugadores grandes y bien animados y vistosos efectos visuales para los movimientos especiales. Sólo flojea en algunos aspectos, como determinados ángulos de cámara, realmente incómodos. En cuanto a la parcela sonora, destacan los efectos de sonido, muy apropiados dado que parecen sacados de un juego de lucha.

En fin, que este es un título que gustará a los que busquen otro punto de vista en este deporte y nada a los puristas. De todas formas, y aunque no anda del todo mal en lo que a opciones se refiere, es muy posible que no le veáis muchos alicientes una vez pasada la sorpresa inicial.



Aunque podremos regular el árbitro, las agresiones están muy presentes.



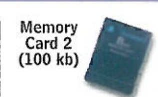
Los movimientos especiales son espectaculares, a no ser que los arruinen los extraños puntos de vista.

UEFA Champion League

Gran ambientación pero poco fútbol

Compañía: **Proein** | Precio: **66,05 € (10.990 ptas)** | Idioma: **Cast.** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (100 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





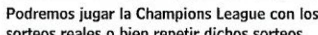






Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B





Podremos jugar la Champions League con los sorteos reales o bien repetir dichos sorteos.



La ejecución y puesta en escena de los tiros a balón parado es similar a la clásica de los *FIFA*.

Basado en el torneo con más solera del Viejo Continente, Silicon Dreams nos presenta un título que capta el espíritu de esta competición en lo que a ambientación se refiere, pero que falla estrepitosamente a la hora de jugar, que es lo que importa.

En *UEFA Champions League* vamos a encontrar multitud de detalles característicos de esta mítica competición, desde la presentación de la televisión (incluida la música conocida por todos) hasta los patrocinadores reales. Todo ello sumado a no pocos aspectos técnicos, como la profundidad de los estadios o los fenomenales cánticos del público, hacen que *UEFA Champions League* consiga una ambientación a la altura del torneo.

En cuanto a modos, no sólo podremos disfrutar de esta Champions (con la primera fase real), sino que además podremos desde personalizar torneos hasta entrenar jugadas y disputar un montón de competiciones, desde clásicas hasta inventadas, contando con los mejores clubes europeos. De todas formas, aún queda lejos de juegos como *FIFA* o *EEF 2002*.

El principal problema de este *UEFA* es el sistema de juego. Aunque haya que medir la fuerza en tiros y envíos, el balón se pega de forma escandalosa a los pies de los jugadores, por no hablar de la deficiente física del balón o los fallos en la IA. Por tanto, se encuentra muy alejado tanto del realismo de *PES* como de la asequible y jugable propuesta de *EEF 2002*. Si eres un apasionado de esta competición...



Hoy por hoy , el ganador de nuestra comparativa es *Pro Evolution Soccer*. Su propuesta de juego es atemporal, mientras que *FIFA 2002* ha perdido parte de su "gracia" ahora que la temporada ha terminado. Por detrás irían el asequible *EEF 2002*, el divertidísimo pero arcade *ISS 2* y el oportunista *Mundial FIFA 2002*. Los últimos puestos son para juegos ya desfasados o de una calidad muy inferior

1

2


3

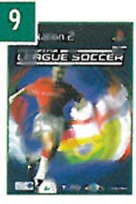
4

5


6


7


8


9

10


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES	Nº de selecciones	Nº de clubes	Nº de competiciones	Modo entrenamiento	Duración	Portero	Árbitro	Extras	Nº de jugadores
David Beckham Soccer	B	58 No reales	94 No reales	11	Sí	B	R	B	Sí	1-4
Esto es Fútbol 2002	E	62 FIFPro	258 FIFPro	20	No	MB	MB	MB	No	1-8
FIFA 2001	MB	58 FIFA	232 FIFA	20	Sí	MB	B	B	Sí	1-8
FIFA 2002	E	125 FIFA	325 FIFA	24	Sí	MB	MB	MB	Sí	1-8
International League Soccer	M	36 No reales	No	6	No	R	R	B	No	1-4
ISS 2	B	58 FIFPro	No	5	Sí	MB	MB	MB	No	1-4
Mundial FIFA 2002	B	41 FIFA	No	1	No	B	MB	MB	Sí	1-8
Pro Evolution Soccer	MB	53 FIFPro	32 FIFPro	8	Sí	E	MB	MB	No	1-8
Red Card	B	50 FIFPro	No	3	No	B	B	B	No	1-4
UEFA C. League	MB	No	83 UEFA	14	Sí	B	B	B	Sí	1-8

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	Gráficos	Modelado de jugadores	Animaciones	IA	Velocidad	Comentaristas	Sonido ambiente
David Beckham Soccer	M	R	R	M	M	R	MM	B
Esto es Fútbol 2002	MB	E	E	MB	B	MB	R	MB
FIFA 2001	B	B	R	B	B	B	MB	MB
FIFA 2002	MB	MB	B	B	MB	B	E	E
International League Soccer	R	B	R	R	R	M	M	B
ISS 2	MB	MB	MB	MB	MB	E	R	MB
Mundial FIFA 2002	MB	MB	MB	MB	MB	B	E	E
Pro Evolution Soccer	E	MB	MB	E	E	E	R	MB
Red Card	B	MB	B	B	B	B	R	MB
UEFA C. League	B	MB	MB	B	R	B	R	MB

TÍTULO	CONFIGURACIÓN DE JUEGO	Editor de jugadores	Editor de equipos	Editor de competiciones	Niveles de dificultad	Nº de vistas	Opciones tácticas	Mercado de jugadores
David Beckham Soccer	B	Sí	Sí	Sí	1	4*A*Z	B	No
Esto es Fútbol 2002	MB	Sí	Sí	Sí	4	6	MB	No
FIFA 2001	MB	Sí	Sí	Sí	3	4*A*Z	MB	Sí
FIFA 2002	E	Sí	Sí	Sí	3	8*A*Z	E	Sí
International League Soccer	R	No	No	Sí	5	3	B	No
ISS 2	B	Sí	Sí	Sí	3	1*A*Z	B	No
Mundial FIFA 2002	B	No	No	No	3	8*A*Z	E	No
Pro Evolution Soccer	MB	Sí	Sí	Sí	5	9	B	Sí
Red Card	B	No	Sí	Sí	4	5	B	No
UEFA C. League	MB	Sí	Sí	Sí	3	3*A*Z	MB	No

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos del juego, junto a algunos aspectos subjetivos, como la duración.

Número de selecciones y clubes: A la cifra total de equipos disponibles le sigue la licencia que tiene el juego (si la tiene) para lucir los nombres reales de los jugadores, con independencia de que luego podamos cambiarlos.

Duración: se tiene en cuenta tanto la complejidad del juego como la cantidad de opciones que posea, y si esas opciones son actuales o están ya desfasadas (como las plantillas).

Extras: indicamos si el juego tiene algún tipo de extra como documentales (*Mundial FIFA 2002*), biografías (*David Beckham Soccer*) o cualquier tipo de material fuera de los elementos del juego propiamente dichos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Aquí analizamos todos los detalles del apartado técnico del juego.

Gráficos: una consideración general de este apartado, teniendo en cuenta todos los detalles que lo conforman.

Modelado de jugadores: valoramos si los modelos se parecen al jugador real con el que se corresponde o no.

Velocidad: se tiene en cuenta tanto el ritmo de juego como la rapidez de respuesta de los botones a nuestras órdenes.

Comentaristas: se evalúa tanto la calidad de los comentarios, como que estén sincronizados con la acción.

CONFIGURACIÓN DE JUEGO:

En este apartado se encuentran todas las opciones disponibles.

Número de vistas: es el número de cámaras. En algunos juegos además se puede regular manualmente la altura (A) y el zoom (Z).

Mercado de jugadores: apuntamos si el título en cuestión ofrece de forma específica la posibilidad de traspasar jugadores o no, independientemente de que haya un editor de jugadores.

Opciones tácticas: valoramos el número y variedad de opciones de configuración estratégica del equipo.

Dirección C/ Los Vascos, N°17, 2ª Planta 2804 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

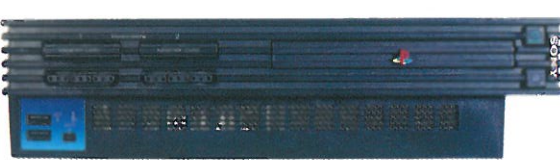
Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

El cambio de PS2

Hola amigos, os sigo desde el numero 1 y tengo una dudilla. Resulta que estoy pensando en comprarme una PS2, ya que PSOne tiene menos futuro que la Xbox, pero he leído en vuestra revista que la PS2 cambia por dentro y eso se puede notar por fuera. ¿Es verdad que van a sacar un nuevo modelo? ¿Cuándo? Si es necesario me espero un poco, no vaya ha ser que ahora resulte que sea mucho mejor técnicamente.

Sergio (Salamanca)


El aspecto exterior de la consola no se verá afectado.

La consola va ser del todo igual, lo que ocurre es que la tecnología avanza muchísimo y ahora es posible fabricar chips más potentes y más baratos. Básicamente de lo que se trata es de cambiar algunos componentes que resultarán exactamente iguales que los actuales, pero que salen más baratos de fabricar. Esto podría repercutir en el precio final de la máquina, aunque parece ser que la rebaja no sería efectiva antes de otoño. Es decir, es posible (pero no es seguro) que hubiera una rebaja de precio en octubre o noviembre. Y recuerda, la consola no va a ser mejor ni peor: va a ser exactamente igual.

Hablad de los juegos malos

¿Qué tal, colegas? Soy un seguidor vuestro desde el primer número y sois los mejores. Últimamente habláis muy poco de PSOne y ponéis la excusa de que hay pocas novedades, pero es que no las comentáis. El caso es que he ido a comprarme un par de juegos, uno de fútbol y otro de coches y cogí *Euroracer* y *UEFA Challenge*, a los que poníais bien en las previews. Nunca los comentasteis, pero como estaban baratos me decidí por ellos. Cuando los puse me dieron ganas de echarme a llorar. ¿Cómo pueden vender juegos sin acabar y tan malos? Os suplico que comentéis los juegos malos también, especialmente si son tan malos como éstos. Sería de gran ayuda.

Jordi Lorenzo (Barcelona)

Desgraciadamente no siempre tenemos espacio para comentar todos los juegos que se ponen a la venta y si hay que elegir, preferimos que se queden fuera los malos. Así que ya sabes, cuando no aparezca un juego comentado, no te fíes.

Los comentarios de previews y de los reportajes se hacen sobre juegos sin terminar. Todos, hasta los mejores, tienen fallos y defectos, y hay

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas de sonido

Hola playmaníacos. Acabo de entrar en el mundillo de las consolas con PS2 y estoy desorientado con el tema del Dolby, Dolby Digital, DTS... Me gustaría saber qué hacer y cuánto invertir, qué salida debe tener la TV, los mejores equipos, cómo irían conectados...

Sergio (Málaga)

Dolby Digital y DTS son sistemas de sonido envolvente. Para aprovecharlos necesitas un sistema de altavoces 5.1 y para conectar los altavoces a la consola necesitas un amplificador que incluya una entrada de audio óptica y que sea compatible con Dolby Digital y DTS. Los precios de estos equipos oscilan mucho y la decisión dependerá del dinero que tengas. Una buena opción es el Inspire 5.1 5700 de Creative Labs, que sólo cuesta 438 €. Equipos más potentes pueden costar el doble.

El Inspire 5.1 5700 es una excelente y económica opción para obtener sonido 5.1 con PS2.

Con respecto a la tele, no influye en el tema del sonido, pero ya puestos, que sea panorámica. El sistema de conexión es muy sencillo: conecta la PS2 al amplificador con el cable óptico.

La líneas, los herzios y otros malos bichos

Hola. Sé que las teles NTSC tienen 525 líneas, 100 menos que las PAL, y que la diferencia produce las bandas negras si se hace mal la conversión. Lo que no entiendo es por qué las bandas desaparecen con la opción a 60 hz, pues la diferencia de líneas es la misma.

Rafemi (e-mail)

Son dos temas distintos. Por un lado tienes las líneas de pantalla y por otro la velocidad de refresco, es decir, los herzios. Si la conversión es mala y el juego tiene bandas negras, un selector de herzios no corrige el problema. Lo normal es que cuando un juego tiene este selector la conversión sea buena, con lo que llena la pantalla juegues a 50 Hz o a 60. Eso sí, si juegas a 60 Hz vas a ganar velocidad.

Una pistola manejable

Tengo el pack del *Time Crisis* para la PSOne, pero la forma de la pistola no me gusta, pues es muy grande y para recargar necesitas usar las 2 manos. ¿A la pistola de *Time Crisis 2* le pasa igual? ¿Cuál sería la mejor para mí?

Elías Pérez (e-Mail)

Te recomendamos la G-Con 2, es decir, la que viene con *Time Crisis 2*. Es más pequeña y puedes usar la cruceta del percusor para recargar con el pulgar. La P99G2 de Logic 3 incluye pedal para recargar, aunque es un poquito grande. Otra pequeña y manejable es la Walker PPK, también con pedal. Eso sí, ten en cuenta que la G-Con 2 lleva conexión USB con lo que no puedes usarla en PSOne y no es compatible con Police 24/7 de Konami.

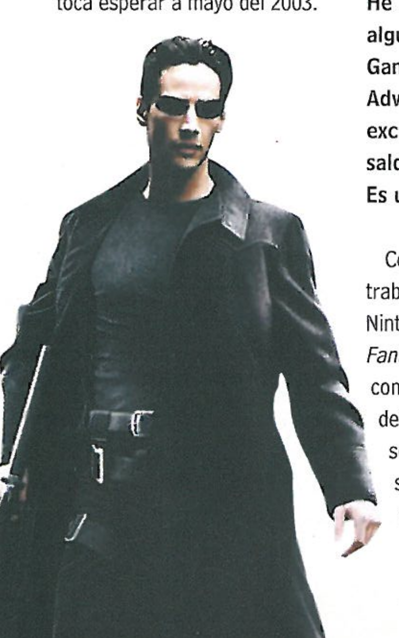
que pensar que se pueden solucionar en la versión final. Cuando es así, el juego cumple las expectativas, pero hay ocasiones en que esos defectos se mantienen y el juego pierde todo el encanto. Justo lo que ha pasado con los dos que mencionas.

¿Qué pasa con Matrix?

Hola playmaníacos. Desde hace meses estoy esperando el lanzamiento de *Matrix* para PS2 y ahora resulta que Shiny desaparece y he leído que sólo va a salir para Xbox. ¿Shiny va a desaparecer y nos dejarán sin *Matrix*?

✉ Juan Pedro Lara (Málaga)

Tranquilo, que sólo has oído campanas... Interplay ha vendido el grupo de desarrollo Shiny, pero no lo ha cerrado. Shiny ha sido comprado por Infogrames y continúan con el proyecto, que de hecho está contando con la colaboración de los responsables de la película. Con lo de Xbox tampoco te has enterado del todo. En un principio el juego iba a salir primeramente en Xbox y meses después en PS2. Sin embargo, Infogrames ha anunciado que *Matrix* saldrá a la vez en todas las plataformas, coincidiendo con el estreno de la segunda película. La mala noticia es que toca esperar a mayo del 2003.



Las bandas negras

Después de leer vuestro último número me he quedado con la duda de saber qué son las malditas bandas negras que decís que tiene *Final Fantasy X* No paráis de hablar de ello y yo no veo nada negro en el juego.

✉ Juan Martínez (Madrid)



Las bandas aparecen encima y debajo de la pantalla de juego.

Nos referimos a las dos bandas que habrás visto en la pantalla, en la parte de arriba y de abajo, en horizontal. Es como cuando echan por la tele una película en formato panorámico. Tú ves todo lo que pasa en la película, pero tienes dos trozos de televisión sin usar. Esto ocurre por realizar una mala conversión a PAL y es un defecto que hemos sufrido también en *Devil May Cry*.

Final Fantasy para todos

Hola amigos de PlayManía. He leído que van a sacar algunos *Final Fantasy* para GameCube y Game Boy Advance. ¿Es cierto? ¿Serán exclusivos para GameCube o saldrán también para PS2? Es un chasco, ¿no?

✉ Juan José Lozano (Almería)

Como sabrás, antes Square trabajaba en exclusiva para Nintendo y sus primeros *Final Fantasy* aparecieron en sus consolas. Cuando la capacidad del cartucho de Nintendo 64 se le quedó corta, Square saltó a PlayStation. Que ahora vuelva a trabajar con



La saga *Final Fantasy* se jugará en GameCube.

Nintendo no es nada que deba sorprendernos. Con respecto a lo del chasco, pues nosotros no lo vemos así. En cualquier caso, Square no iba a hacer más que un *Final Fantasy* al año para PS2, con lo cual tú vas a tener la misma ración de siempre. De todos modos, aún no se han confirmado los títulos para las consolas Nintendo. Parece que el de GB Advance va a ser *Final Fantasy Tactics*, que salió para PSOne aunque nunca se puso a la venta en España; y el de GameCube va a estar basado en la serie de animación. Se habla de posibles versiones del *Final Fantasy X*, basadas en historias paralelas, que podrían aparecer en GC y en PS2.

Juegos para PSOne

Hola. Os escribo porque quiero saber cuáles van a ser los próximos juegos, decentes, que van a salir para PSOne. ¿Saldrá *FIFA 2003*? ¿Qué videojuegos van a salir del "El Ataque de los Clones" y en qué consola? ¿Va a salir un nuevo Digimon para PS2 o PSOne?

✉ Alberto Sánchez Lozano (Madrid)

Lo cierto es que no le quedan demasiadas novedades potentes a nuestra querida gris. Hay previsto un *Capcom Vs SNK*, el sempiterno *Black & White*, *World Rally Arcade*, *Formuna One Arcade*. Apenas se ha visto nada en el E3 para PSOne y, por ejemplo, no se ha mencionado *FIFA 2003*, aunque a lo mejor termina saliendo.

Eso sí, va a haber un nuevo *Digimon*, el *Rumble Arena*, de lucha. Lo cierto es que las cosas pintan negras si buscas en PSOne novedades de "calibre". Hay muchos juegos para niños...

De "El ataque de los Clones" va a salir un juego para PS2. Ahora tienes disponibles *Racer II*, basado en la carrera de vainas de "Episodio I", y *Jedi Starfighters*, que es un simulador de naves.

Buscando a Sir Daniel

¡Hola amigos! Tengo una PS2 y disfruté muchísimo de los dos *Medievil* de PSOne, especialmente con el primero por su ambientación y demás. ¿Saldrá alguno en PS2? ¿Me podría gustar *Maximo*, de Capcom?

✉ J. Iván (Zaragoza)

Por desgracia no se sabe nada de nada con respecto a un nuevo *Medievil*. De hecho, el grupo responsable de la saga, Studio Cambridge, está actualmente embarcado en otra espectacular aventura llamada *Primal*, por lo que no parece probable que Sir Daniel se dé una vuelta en breve por PS2. Mientras, puedes aligerar la espera perfectamente con *Maximo*, seguro que te gusta, aunque tiene menos aventura que *Medievil*. Es más arcade, pero muestra una estupenda ambientación, es largo y divertido.

El Criticón

A veces soy un poco cínico...

•¿QUE XBOX ES MEJOR QUE PS2? Estoy un poco harto de que la gente se empeñe en tratar de convencerme de que me he equivocado comprando una PS2. A ver, que me digan los de la Xbox a qué juegan. Yo tengo calidad y cantidad donde elegir. Me importa un pimiento que me digan que la capacidad del bus de datos es la leche o que las fluctuaciones inversas de haz de píxels es 10 millones de veces superior a la distancia de la Tierra a la Luna. ¡Si ni siquiera sé que significa eso!

•Y AL LORO CON LO DEL IDIOMA, (y perdón por el cambio de tercio). Cada vez oigo más eso de que es mejor disfrutar de los juegos en versión original. Sí, como en el cine, por eso todas las salas de V.O. están repletitas. Será porque como traducen poco, con algo tendremos que consolarnos... ¿ O mejor no?

•LOS DVD EXTRAS que últimamente está de moda incluir con los juegos, la verdad, como que me sobran. Y es que muchas veces nos suben el precio del producto por un DVD que lleva un par de vídeos del mismo juego que te acabas de comprar y un documental que encima está "en versión original". Aunque bueno, la verdad es que para coleccionar no está mal. Siempre podrás fardar algo, ¿o tampoco?

•Y ESTE MES HA TOCADO FERIA, y el E3 ha vuelto a hacer de las suyas. Con lo que más me divierto de estas cosas es viendo cuántos juegos repiten: a veces da la sensación de que siempre están los mismos. Menos mal que la mayoría sí salen... tarde o temprano. Otros se quedan, como los futbolistas, en eternas promesas que no cuajan.

¿Que te aconseje Xbox?

¡Hola amigos! Tengo una duda, ¿cuál me aconsejáis vosotros, la Xbox o la PS2? Mis amigos dicen que la Xbox es mejor y estoy hecho un lío. Decidme vosotros cuál es mejor.

Juan Manuel Guerrero (Madrid)

La mejor consola es la que tiene más y mejores juegos, la que más divierte, y en este apartado quien gana con diferencia es PS2. No te dejes engañar por teóricas superioridades técnicas porque, como ya hemos dicho en otra ocasión, en teoría Nintendo 64 era superior a PlayStation y mira lo que pasó. Game Gear también era superior a Game Boy y no hace falta que te diga quién aguantó y quién desapareció. No se puede juzgar a una consola por su teórica potencia, lo que importa es que sus juegos sean tan buenos como divertidos y variados y ahí PS2 se lleva la palma. Además, tienes la garantía de Sony, que ya te ha demostrado con PSOne de lo que es capaz. Nuestro consejo es que no lo dudes y te hagas con una PS2. Vas sobre seguro y sabes que no te va a decepcionar.



PS2, además de más bonita que XBox, es la consola con más y mejores juegos, ¿qué más quieres?

Futuro usuario PS2

Hola playmaníacos, en primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra estupenda revista. Estoy pensando en comprarme una PS2 antes del verano y deseo que me recomendéis los mejores y más destacados juegos de la consola, tanto de ahora como de aquí a finales de año. Además, según vuestro criterio, ¿cuál es mejor, *Jak & Daxter* o *Crash Bandicoot*?

José María Coronado (Badajoz)

Bueno, tienes donde elegir. Debería empezar por títulos como *Gran Turismo 3*, *Metal Gear Solid 2*, *Tekken Tag Tournament*, *Pro Evolution Soccer*, *Final Fantasy X* y *GTA III*, algunos de ellos en serie Platinum. Después deberías seguir eligiendo juegos en función de tus gustos. Por ejemplo, un soberbio plataformas es *Jak & Daxter* (mucho mejor que *Crash*). Si te va el deporte extremo, *Tony Hawk 3* es tu juego. En cuanto a aventuras, *Resident Evil Code: Veronica X*, *Silent Hill 2*, *Devil May Cry*... Y puedes seguir con *Baldur's Gate*, *Maximo*, *Time Crisis 2*... Y esto sólo con juegos ya a la venta. No corras tanto, y empieza por éstos. Para los *Colin McRae 3*, *Tomb Raider*, *Ratchet & Clank*, etc, hay tiempo.



Si te vas a comprar una PS2, *GT3* debe ser una de tus compras obligadas.

¿Qué es un RPG?

Hola playmaníacos. Soy un lector vuestro desde hace mucho tiempo y me gustaría saber qué significa RPG. Gracias y seguid así.

Mario Fernández Ruiz (Madrid)

Son la siglas de Role Playing Game, es decir, de juego de rol. El término en inglés está muy generalizado y por eso lo usamos al referirnos a este género, aunque sería lo mismo si escribiésemos JDR (Juego De Rol). Ya sabes que este término se refiere a los juegos como *Final Fantasy*, en los que nuestra tarea es asumir el papel de uno o más personajes y hacerlos evolucionar tanto físicamente (más resistencia, más fuerza, velocidad) como en equipamiento (armas, armadura), de manera que nuestras decisiones logran que el personaje cambie a lo largo del juego y que sea diferente según nuestras elecciones.



Dark Cloud, RPG para PS2

Banda sonora original

¿Qué "pacha" playviciados? Tengo el *Metal Gear Solid 2* y viendo el DVD me quedé flipado con el compositor de la música. Me gustaría saber si la BSO del juego está disponible, o al menos de la primera parte. ¡Nos vemos!

José Tomás Tocino (Cádiz)

En estos momentos puedes encontrar sin demasiados problemas la BSO del primer »

LA POLÉMICA

Las conversiones: Los europeos estamos atrapados

Los pobres ciudadanos europeos estamos siempre sufriendo la dejadez de las compañías estadounidenses y japonesas. Y es que, además de tener que ser siempre los últimos en recibir los títulos mas deseados (en algunos casos tardan hasta un año en llegar), tenemos que aguantar malas conversiones a 50hz y bandas negras.
Los europeos, como ya nos las vemos venir, pedimos a las compañías con meses de antelación conversiones que estén a la altura, que tengan como mínimo "Overscame" que eliminen esas bandas negras que son debidas al mayor número de líneas de los televisores europeos con respecto a las japonesas y americanas.
Sin embargo, y a pesar de las numerosas quejas y peticiones, las compañías hacen oídos sordos y ponen la excusa (que no me creo en absoluto) de falta de tiempo o memoria, no creo que haga falta recordar que los discos de DC y NGC tienen una capacidad muy inferior a los discos de PS2 y Xbox y aún así todos los juegos tienen "Overscame" y la gran mayoría 60 Hz.
¿Y qué podemos hacer los europeos?
Nada, no podemos hacer nada, estamos atrapados. Si decidimos no comprar el juego como protesta lo único que conseguiremos es que las compañías no vuelvan a traer ningún juego al Viejo Continente y entonces hubiera sido mejor jugar con bandas negras.
Pero si de lo contrario decidimos comprar el juego "en masa" para demostrar que somos un mercado al que hay que respetar, entonces nos seguirán dando juegos de malas conversiones porque los europeos "somos idiotas" y nos tragamos lo que nos den.
¿Qué solución debemos tomar? Sólo se me ocurren dos cosas. La primera es seguir protestando y la segunda es animar y potenciar las empresas europeas, porque, aunque no todos sus juegos están a 60 Hz, por lo menos sí tienen "Overscame", y apoyándolas podremos conseguir que hagan grandes juegos y puedan competir fuertemente con las otras empresas.

New Kol (e-mail)


REDCARD
PlayStation 2
REDCARD
SAME GAME DIFFERENT RULES
El mismo juego.
Diferentes reglas
www.Virgin.es
MIDWAY
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

» *Metal Gear* si te pasas por tiendas de cómics y locales de este tipo. Incluso en tiendas de música donde funcione la importación. No tenemos constancia de que sea posible encontrar la de *MGS2*, pero seguro que tarde o temprano se distribuye también por estos cauces. Ya sabes, visita "comiquerías"...

Más Metal Gear Solid

Hola PlayManía. Primero deciros que sois la única revista de videojuegos que compro. Quiero preguntaros si saldrá *Metal Gear Solid 3* y si hay algún juego tipo *Age of Empires II*, pero con mejores gráficos.

Julio Hernández (Barcelona)

Pues sí, ya se ha anunciado el lanzamiento de *Metal Gear Substance*, que no es una tercera parte como tal, y que está previsto para el 2004. Además, Konami está estudiando la posibilidad de hacer un *Metal Gear Online*.

De momento no hay nada parecido al *Age of Empires II*, aunque se esperan algunas sorpresas para finales de año. Por cierto, esto era una pregunta por carta. Tirón de orejas y que no se repita...

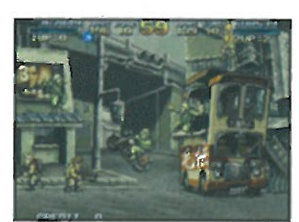


Metal Slug por fin en PSOne

Hola amigos de PlayManía. Os leo desde el número 2 y os escribo para preguntaros dónde podría encontrar los *Metal Slug* 2 y 3, ya que siempre me ha encantado esta serie. Por supuesto, para PSOne.

Javier Díez (Bilbao)

Como bien sabes, estos juegos no se llegaron a poner a la venta en España, así que para conseguirlos tendrías que recurrir a tiendas de importación y ponerte a buscar. Además, te vas a encontrar con una dificultad añadida: son juegos muy antiguos.



En PSOne han salido dos *Metal Slug*, aunque en España sólo se ha puesto a la venta *Metal Slug X*.



Palabreja: tasa de frames

Hola amigos de PlayManía. Voy a ser rápido. Tengo una duda: ¿qué es la tasa de frames por segundo?

Mateu Llul (e-mail)

Es el número de imágenes que aparecen en pantalla por segundo. Para que te hagas una idea, el cine muestra 24 fotogramas por segundo. Es decir, en un segundo se proyectan 24 imágenes distintas en pantalla. La tasa del cine sería de 24. Cuantas más imágenes se muestran por segundo, mejor.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Ver películas en 4:3

No entiendo como no puedo ver mis pelis en 4:3, me voy al menú y no lo puedo cambiar ¿por qué? ¡No lo entiendo!

Sergio Fabián Sanz



El primer paso es acceder al menú de configuración del sistema y fijar la pantalla como 4:3.

Lo cierto es que es bastante extraño. Lo primero que tienes que hacer es entrar en el menú de configuración de la consola y "decirle" que tu tele es 4:3. Ya sabes, menú "Configuración de Sistema" y luego, "Tamaño de pantalla". Si cuando introduces la película sigue intentado reproducirla el 16:9, pausa la reproducción (sin pararla o sacar el disco) y accede directamente al menú del reproductor del DVD, ya sea con el Dual Shock 2 o con un mando a distancia. Vuelve a cambiarlo desde este menú y seguro que ya no tienes problemas. De todos, no debería ocurrirte.

Diferentes partidas en la misma tarjeta

Hola chicos de PlayManía. Veréis, tengo una PS2 y dos juegazos de lujo: *GT3* y *GTA III*. La cuestión es que en *GTA III* mi hermano tiene una partida grabada y yo otra, pero en *Gran Turismo 3* no nos deja tener más que una partida. ¿A qué se debe? ¿No podemos tener dos apartados?

Álvaro Entrena (Ávila)

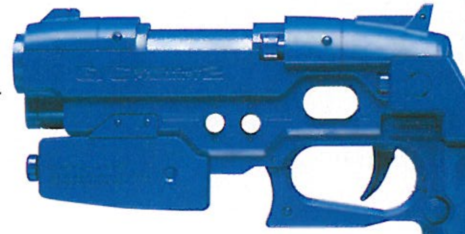
Esto es normal, es un sistema que se usa en muchos juegos, probablemente para hacer las cosas más difíciles al impedir que te puedas cubrir las espaldas con varios archivos. Gracias a que no puedes salvar dos partidas de *GT3* en la misma tarjeta de memoria, es imposible que hagas el truco del "garaje invitado". Esto no se puede evitar de ningún modo, así que o jugáis a medias, o uno tendrá que esperar a que el otro termine. Claro que, comprar otra tarjeta de memoria no entrará en vuestros planes, ¿verdad?

Las pistolas y su compatibilidad

Hola amigos. Tengo una duda sobre la G-Con 2. ¿Es compatible sólo con los juegos de Namco o con todos los del mercado? Gracias.

lopiop (e-mail)

En realidad, la pregunta deberías hacerla al revés, ya que la pistola se puso a la venta junto con el primer juego de pistola, por lo que son los siguientes juegos que salgan son los que deben ser compatibles con ella. Como no han salido demasiados, no podemos afirmar nada categóricamente, aunque parece que va a ocurrir lo mismo que ocurrió con PSOne, es decir, va a ver dos estándar: el G-Con 2 y el de Konami. Y es que la G-Con 2 ha funcionado con todos los juegos de pistola, incluido *Resident Evil Gun Survivor*, menos con el *Police 24/7* de Konami. En principio, la pistola de Namco será compatible con la mayoría de los juegos, ya que es la mejor y la más completa.



G-Con 2, para PS2

Virus en PS2

Hola muy buenas, quería saber si cuando PS2 pueda conectarse a Internet, podrían llegarle los virus a la consola, igual que llegan a los PC. ¿Valdrán los antivirus de PC?

Diego (e-mail)

Por lo general, los virus que afectan a los PC no tienen ningún efecto sobre PlayStation2, ya que la arquitectura interna es distinta. Para que te hagas una idea, los virus habituales de la red no infectan a otros ordenadores que no sean PC. Por ejemplo, no atacan a los Macintosh. La única posibilidad de contaminación sería que hubiera un virus específico para PS2, lo que significa que alguien tendría que tener la mala uva de hacerlo, lo que nos parece poco probable. De aparecer un virus, haría falta un antivirus específico. De todos modos, tendremos que esperar a ver qué pasa.



¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº7
Play2 manía
Virtua Fighter 4
Personajes • Golpes • Combos • Secretos • Estrategias

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!

Y el mes que viene: Guía de Resident Evil Code: Veronica X

Gamepad+DVD Control

Soluciones a pares

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **25,90 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **91 632 50 10**
- Tipo: **Pad y mando DVD**
- Valoración: **MB**

Cada día es más fácil encontrar packs de periféricos a precios bastante atractivos, como este paquete propuesto por Thrustmaster, que contiene un pad y un mando de DVD de una calidad muy respetable.

En cuanto al pad, sólo podemos decir que cumplirá las expectativas de casi cualquier jugón. Los botones (analógicos) tienen un tacto muy bueno, y los sticks están a muy buen nivel, por la suavidad y su superficie cubierta de goma, aunque quizá pecan de ser un poco "blandos". La cruceta digital, es algo más incómoda que la del Dual Shock tras largos periodos jugando, pero no os dará demasiados problemas, ya que tiene la dureza y robustez son las justas y además es capaz de unas diagonales bastante precisas.

En cuanto a los extras, los típicos: turbo y la poco útil opción de slow. Todo ello rematado con unos materiales de calidad y con una forma que se adaptará a vuestras manos sin problemas. No es un Dual Shock, pero no está nada mal.

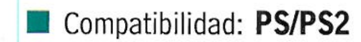
En cuanto al mando de control, la cosa anda un poco más "justa". Aunque no presenta ninguna carencia en cuanto a los controles, el diseño (elegante, eso sí) es demasiado anguloso y la colocación de los botones podría estar mejor pensada. Además, éstos son pequeños y no tan agradables al tacto como los de otros mandos. Por su parte, la recepción de la señal no os dará problemas, aunque no llega al nivel casi sobrenatural de otros mandos a distancia como el de Sony, aunque eso sí, permite la conexión de un pad al receptor. En resumen, un periférico que cumple, pero que no ofrece muchos más alicientes.

Sin duda, lo que hace a este pack realmente atractivo es su precio. Por poco más de 25 € puedes hacerte con dos periféricos que, en conjunto, brillan a buen nivel y que te costarían bastante más comprados por separado. Y ya se sabe, si se matan dos pájaros de un tiro, mejor que mejor, ¿verdad?

Un estupendo equipo de pad de control y mando a distancia que te permitirá completar tu colección de periféricos por poco dinero.

Sound Station 3

Sin novedad en el frente



- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **85,95 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Altavoces**
- Valoración: **B**



Los mejores

1º Inspire 5.1 5700
2º PS2000
3º Sound Station 3

Un año más, Logic 3 nos presenta la actualización de su conocido sistema estéreo. Un par de altavoces acompañados de un subwoofer diseñado para realzar el apartado sonoro de tus ratos de ocio, sean cuales sean. Y es que, como es habitual, el equipo viene con todas las conexiones y cables necesarios (analógicos, eso sí) para conectarlo a un reproductor DVD, a la televisión, al vídeo... Y a la consola, claro.

En cuanto a calidad de sonido, es similar a la de los anteriores Sound Station. Aunque pequeños, los altavoces producen unos sonidos claros y con una potencia más que suficiente para mejorar lo que te puede dar la tele a palo seco. Los graves, por su parte, si bien no son tan impactantes como en otros equipos, sí que aportan la suficiente contundencia.

Pero sin duda, la gran baza de este equipo es el tamaño, sobre todo para los que no disponen de mucho sitio.

Siguiendo la línea estética de la nueva consola de Nintendo, GameCube, Logic 3 ha diseñado unos altavoces compactos y muy atractivos, especialmente en el caso del subwoofer. Eso sí, las opciones que pone a nuestra disposición son bastante reducidas, ya que lo único que podremos ajustar, además del volumen, es el nivel de graves. Olvídate de sonido 3D virtual. Tampoco tiene control remoto, lo que es una lástima.

El principal inconveniente con el que se encuentra este equipo es la creciente competencia con la que debe enfrentarse en un terreno que está alcanzando cotas de calidad realmente altas. Sin ir más lejos, tenemos los Creative PS2000 Digital, que por un poco más de dinero, ofrecen una calidad de sonido y opciones de configuración notablemente superiores. Aún así, los Sound Station 3 son unos altavoces atractivos para los que busquen sacarle algo más de partido a su consola.

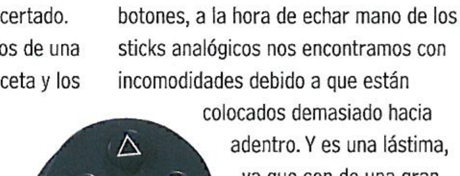


Pad FIFA World Cup

Cuestión de imagen

La fiebre del Mundial se hace notar también en los periféricos, como demuestra este nuevo mando de Thrustmaster. Eso sí, sirve para todo tipo de juegos ya que, salvo el logotipo del Mundial, nada parece hacer referencia directa al mundo del balompié.

Su mayor peculiaridad es su original diseño, aunque no es del todo acertado. Si bien los dedos quedan situados de una forma muy cómoda sobre la cruceta y los botones, a la hora de echar mano de los sticks analógicos nos encontramos con incomodidades debido a que están colocados demasiado hacia adentro. Y es una lástima, ya que son de una gran calidad, con un recorrido suave y un agradable tacto gomoso. Esta calidad también se aprecia en el resto del pad, ya que el uso de un plástico robusto y goma en los "brazos", colocan este apartado por encima de la media.



Los mejores

1º Dual Shock 2
2º Guillemot Shock 2
3º Upxus Analog Controller

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **25,90 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **91 632 50 10**
- Tipo: **Control pad**
- Valoración: **B**

En cuanto a los botones analógicos, nada que objetar. Poseen un tacto realmente excelente. Sin embargo, la cruceta, aún permitiendo unas diagonales perfectas, resulta incómoda tras un rato jugando.

Viene equipado con dos motores que producen unas vibraciones de intensidad considerable. Además, añade una función turbo para los aficionados a los juegos de disparo, y para los amantes de los coches es compatible con el modo NegCon.

Con todo esto, resulta una lástima que un mando con tan buen acabado se vea alejado de los mejores por el grave problema de sus sticks y la cruceta.

Mult-Player

Jugando en compañía

Todos sabemos que una de las mejores formas de disfrutar de nuestra consola es en una reunión de amigos y con un buen juego multijugador. Algo que nos puso algo difícil Sony al no incluir 4 entradas para pads en la consola. Para superar este obstáculo en tus reuniones "jueguiles", puedes optar por alguno de los multitap que hay en el mercado, a los que ahora se le une éste de Project Desing. Un periférico que cumple perfectamente con sus funciones, pero que no presenta la misma calidad de materiales que el fabricado por X-Technologies y, mucho menos, que el oficial de Sony. Un defecto que no te dará problemas, ya que no es un tipo de periférico al que se le da tanto trote "físico" como a un pad. Aunque antes de lanzarte a comprar este multitap (o cualquier otro), debes saber que sólo es compatible con tu PS2 y no con PSOne, ya que usa un sistema diferente para las tarjetas.

En resumen, si encuentras el de X-Technologies (distribuido por Aplisoft), hazte con él, y si no, éste es una opción interesante.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **30 €**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 442 60 65**
- Tipo: **Multitap**
- Valoración: **B**

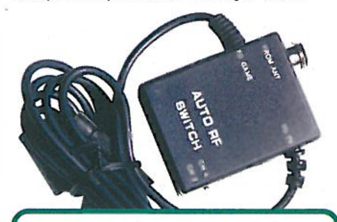
Otras novedades



• 2002 FIFA World Cup Duo Pro

PSOne/PS2 • 35,90 €
Guillemot (91 632 50 10)
Valoración: MB

Los pads de este dúo son iguales al que viene con Mando DVD, comentado en la página anterior. La única diferencia son las imágenes conmemorativas del Mundial que los decoran y su precio competitivo, sin duda su mejor baza.



• Cable RF Antena

PSOne/PS2 • 14 €
Hipnosis (93 442 60 65)
Valoración: B

Siempre hay alguien con una TV que sólo posee entrada de antena. Para ellos está pensado este cable, la única opción en este caso, pero también la peor si lo que buscas es calidad de imagen y sonido. El cable no está mal, pero los hay más baratos, como el de X-Technologies.



• Shock Controller

PSOne/PS2 • 18 €
Hipnosis (93 442 60 65)
Valoración: B

Aunque se parece al pad mundialista que hay en esta columna, la calidad no es la misma: los botones y los sticks son más vastos. Por lo demás, exactamente iguales, aunque eso sí, no tienes que comprarte dos si no quieres...

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- VIRTUA FIGHTER 4
- → 2.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 3.- STATE OF EMERGENCY

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

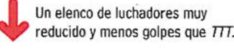
7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.



↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

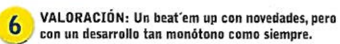
Dynasty Warriors 3

Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.

↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.



6 VALORACIÓN: Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

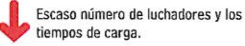
7 VALORACIÓN: Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Guilty Gear X

Compañía: Virgin **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ La estética clásica, las animaciones y los movimientos especiales.



↓ Escaso número de luchadores y los tiempos de carga.

6 VALORACIÓN: Un título de corte clásico que se ha visto superado por los grandes del género.

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

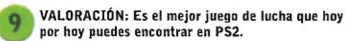
Virtua Fighter 4

Compañía: Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.



9 VALORACIÓN: Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

State of Emergency

Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken T. T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer

Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.

↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.



Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- KURI KURI MIX
- → 2.- SUPER BUST A MOVE
- → 3.- AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II

Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

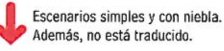
7 VALORACIÓN: Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Kessen 2

Compañía: Koei **Precio:** No Confirmado
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.



↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 VALORACIÓN: Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

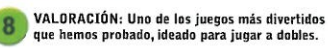
Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.



8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La variedad en equipos reales y opciones. Muy completo y actualizado.

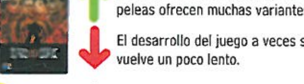
↓ Algunas gestiones no son lógicas y que no te gusten estos juegos.

7 VALORACIÓN: Te permite dirigir un club de fútbol en todos los aspectos. Una buena opción.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 VALORACIÓN: Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FINAL FANTASY X

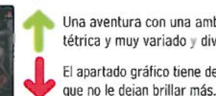
→ 2.- METAL GEAR 2

→ 3.- RE. CODE: VERONICA X

Blood Omen II



Compañía: Eidos Precio: 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Una aventura con una ambientación tétrica y muy variado y divertido.

↓ El apartado gráfico tiene deficiencias que no le dejan brillar más.

7 VALORACIÓN: Todo el encanto de la serie de la que procede *Soul Reaver*, con mucha acción.

Dark Cloud

Compañía: Sony Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Drakan

Compañía: Sony Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega Precio: 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Final Fantasy X

Compañía: Square Precio: 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Giants: Citizen Kabuto



Compañía: Interplay Precio: 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +15 años.

↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.

↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

7 VALORACIÓN: Una gran aventura de acción, con un humor y divertida... si perdonas sus fallos técnicos.

Grandia II

Compañía: Ubi Soft Precio: 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.

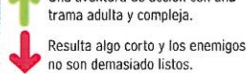


↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 VALORACIÓN: Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.

Head Hunter



Compañía: Sega Precio: 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.

↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

7 VALORACIÓN: Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Herdy Gerdy

Compañía: Eidos Precio: 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.

↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

8 VALORACIÓN: Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.

ICO

Compañía: Sony Precio: 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 VALORACIÓN: *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts Precio: 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne

Compañía: Take 2 Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami Precio: 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Onimusha (Platinum)

Compañía: Capcom Precio: 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

8 VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.

Pirates. The Legend of Black Kat

Compañía: Westwood Precio: 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 VALORACIÓN: Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom Precio: 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 VALORACIÓN: Un imprescindible para los fans del survival horror a un precio realmente irresistible.

Shadow Hearts

Compañía: Virgin Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.





↑ Un RPG de inquietante argumento y con originales innovaciones.

↓ Está en inglés y hay poco que hacer aparte de luchar.

7 VALORACIÓN: Es un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.

Silent Hill 2

Compañía: Konami Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Spider-Man, the Movie

Compañía: Activision Precio: 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 VALORACIÓN: Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años.

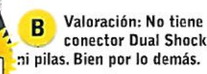
↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony



Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

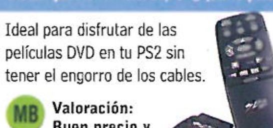


Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)



Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB Valoración: Buen precio y buena calidad.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MAXIMO
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3.- BALDUR'S GATE: D.A.

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

DNA: Dark Native Apostol
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Interesante argumento para un título de corte clásico.

↓ Es lento y repetitivo. Su apartado gráfico es muy mejorable.

5 **VALORACIÓN:** Un arcade bastante limitado que sólo interesará a los incondicionales del género.

Mad Maestro
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.

Maximo
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Es un *Ghost 'n Goblins* actualizado. La buena conversión PAL.

↓ Su look "cartoon" se aleja del realismo de moda. Si no te gusta...

9 **VALORACIÓN:** *Maximo* recupera el espíritu de los arcades clásicos poniendolos al día estupendamente.

Mr. Moskeeto
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tan original como convertirte en un mosquito y picar a la gente.

↓ Se hace corto y su desarrollo termina siendo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** ¿Quieres probar cosas nuevas? Pues te lo vas a pasar en grande, aunque te dure poco.

Parappa the Rapper 2
Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Bailar rap al ritmo de divertidas melodías.

↓ Te tienen que gustar el género y el modo principal es corto.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade musical bien realizado, divertido y con mucho humor, aunque corto.

Police 24/7
Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.

↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

7 **VALORACIÓN:** Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.



Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Space Channel 5
Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN:** Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- TONY HAWK 3
- → 3.- NBA LIVE 2002

Airblade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

ISS 2
Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.

↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

Mundial FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Tiene novedades frente a *FIFA 2002*, y nos permite recrear el Mundial.

↓ Si ya tienes *FIFA 2002*, encontrarás menos opciones y pocas novedades.

8 **VALORACIÓN:** Un buen simulador que recrea fielmente el Mundial, aunque con pocos equipos.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Tony Hawk's Pro Skater 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.

↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

Rugby
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Muy jugable y con equipos reales. Si te gusta el rugby, es tu juego.

↓ Podría ser algo más espectacular. Su precio...

6 **VALORACIÓN:** Lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.

SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.



7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.





Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- GIFT
- → 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.**

Evil Twin

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.

↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.**

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.**

Jak & Daxter

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN: Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.**

Klonoa 2 Lunatea's Veil

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.

↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 **VALORACIÓN: Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.**

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.**

Woody Woodpecker

Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.**

Shoot'em Up

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- MOH FRONTLINE
- → 2.- UNREAL TOUR.
- → 3.- 007 AGENTE EN FUEGO...

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

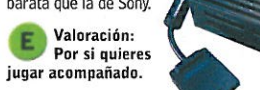
8 **VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.**

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.



E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.





MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**

Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.

E **Valoración: Gran relación de calidad y precio.**

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.



MB **Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1.**

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN: *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.**

Deus Ex

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El original planteamiento de las misiones y el armamento.

↓ El mediocre apartado técnico echa por tierra la diversión.

6 **VALORACIÓN: Un shooter subjetivo con elementos aventureros y deficiencias técnicas y jugables.**

Dropship

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.

↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.

↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.**

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.**

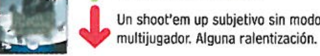
Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo multijugador. Alguna ralentización.



9 **VALORACIÓN: Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.**

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN: Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.**

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.**

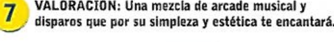
Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.



7 **VALORACIÓN: Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.**



Star Wars Jedi Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.

↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.**

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN: Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.**

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.**

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

18 Wheeler
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi (Precio especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

8 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

Extreme G-3 (Platinum)
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 **VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

GTC Africa
Compañía: Rage **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su planteamiento mezcla arcade y simulación. Está a buen precio.
↓ El control no es acertado y la física de los coches es muy poco realista.

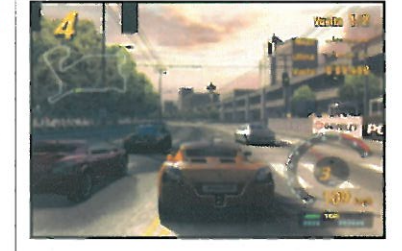
5 **VALORACIÓN:** Mezcla de arcade y simulación, no es ni una cosa ni otra. Hay opciones mejores.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.



Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son muy simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Pro Rally 2002
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.
↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

6 **VALORACIÓN:** Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Sled Storm
Compañía: EA Bigs **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Hacer piruetas mientras cabalgas a toda velocidad en motos de nieve.
↓ La acción se embarulla, haciendo que el juego resulte confuso.

6 **VALORACIÓN:** La idea es divertida y espectacular, pero el desarrollo de las carreras resulta confuso.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Star Wars: Racer Revenge
Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

Twisted Metal Black
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a los otros pilotos tiene su gracia.
↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

VOLANTES

McLaren Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración: Prestaciones muy buenas, pero algo caro.**

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.**

Ferrari Force Feedback
Distr.:Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

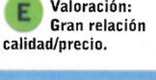
Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E **Valoración: Un lujo, por precio y calidad.**

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.





E **Valoración: Gran relación calidad/precio.**

¡Ahórrate 6 euros!

en cada juego que te compres

3 Euros
de descuento





3 Euros
de descuento

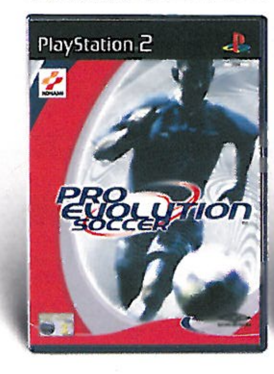






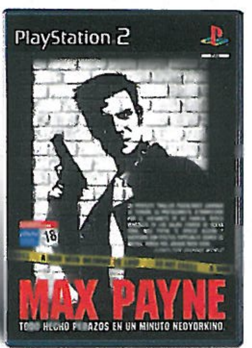












¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

■ **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de setenta tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.

■ **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.



CUPÓN DE PEDIDO Play2 manía

■ Este descuento sólo será aplicable en los artículos de PS2 cuyo PVP supere los 49, 99 €.
En el caso de productos PSOne, el descuento a realizar será de 3 euros, en artículos que superen los 36 €.
■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta 15 de julio de 2002.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 e Baleares 4,78 e)

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- METAL GEAR
- → 2.- FINAL FANTASY
- → 3.- SYPHON FILTER 3

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill.*

Dino Crisis 2 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



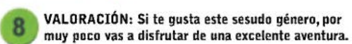
↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)
Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.



8 VALORACIÓN: Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Final Fantasy VI
Compañía: Sony **Precio:** 15,99 € (2.661 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Es una *Final Fantasy* e incluye una demo de *Final Fantasy X.*
↓ Es un juego antiguo y los gráficos son muy pobres. Está en inglés.

7 VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga deberías tenerlo. Por supuesto, cómprate antes *FFVIII* y *IX.*

Harry Potter y la piedra filosofal
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 VALORACIÓN: Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Medievil 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



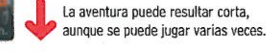
↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

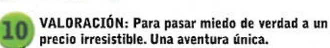


10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Silent Hill (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

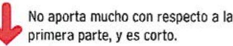


10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter Electro
Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.
↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

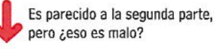


8 VALORACIÓN: Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Syphon Filter 3
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.
↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?



10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

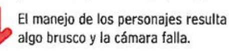
Plataformas

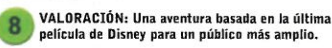
LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- CRASH B. 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.- APE ESCAPE

Atlantis (Platinum)
Compañía: Disney Int. **Precio:** 26,98 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.
↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.



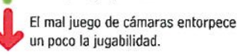


8 VALORACIÓN: Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

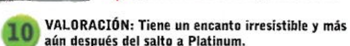


8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.



10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.
↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 VALORACIÓN: De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.





10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MOH UNDERGROUND
- → 2.- ALIEN RESURRECTION
- → 3.- 007 EL MUNDO...

007 El Mundo Nunca es Suficiente
Compañía: Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

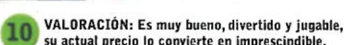
↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

MOH Underground (Platinum)
Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



10 VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Ace Combat 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.
↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Alien Resurrección
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

VARIOS

Dual Shock
Distr.: Sony Precio: 25 €

Imprescindible para todo tipo de juegos y compatible con PS2.

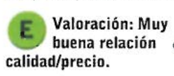
E Valoración: El mejor mando, por diseño y calidad.

Clear Blue 4 Mb
Distr.: Aplisoft Precio: 15 €

60 bloques sin comprimir, fiable y de pequeño tamaño.

E Valoración: La mejor tarjeta si buscas capacidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 60 €



Precioso diseño, buenas prestaciones y 100% compatible, hasta con PS2.

E Valoración: Muy buena relación calidad/precio.

Super Scart
Distr.: Guillemot Precio: 6 €



Cable RGB que permite derivar audio y vídeo.

E Valoración: Buenas prestaciones, calidad y precio. Funciona en PS2.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 2
- → 2.- COLIN MCRAE 2
- → 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Driver 2 (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

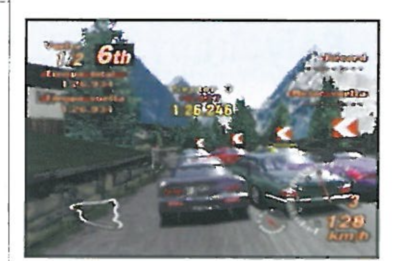
9 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

Toca World Touring Cars (Plat.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.



Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION S
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- TONY HAWK 3

CoolBoarders 4 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximun Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.
↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 VALORACIÓN: Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 VALORACIÓN: El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 VALORACIÓN: El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Tony Hawk 3
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 VALORACIÓN: Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

Varios

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN 3
- → 2.- TIME CRISIS O.T.
- → 3.- C&C: RED ALERT

Bishi Bashi Special (S. Valor)
Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Bust a Move 4 (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 VALORACIÓN: Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)
Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Dragon Ball Final Bout
Compañía: Bandai **Precio:** 32,95 € (5.483 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.
↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

7 VALORACIÓN: Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque sea un poco lento.

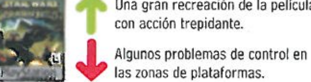
Front Mission 3
Compañía: Square **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Jedi Power Battles (Plat.)
Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años




↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Manager de Liga 2002
Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.
↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 VALORACIÓN: Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

Metal Slug X
Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.
↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 VALORACIÓN: Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

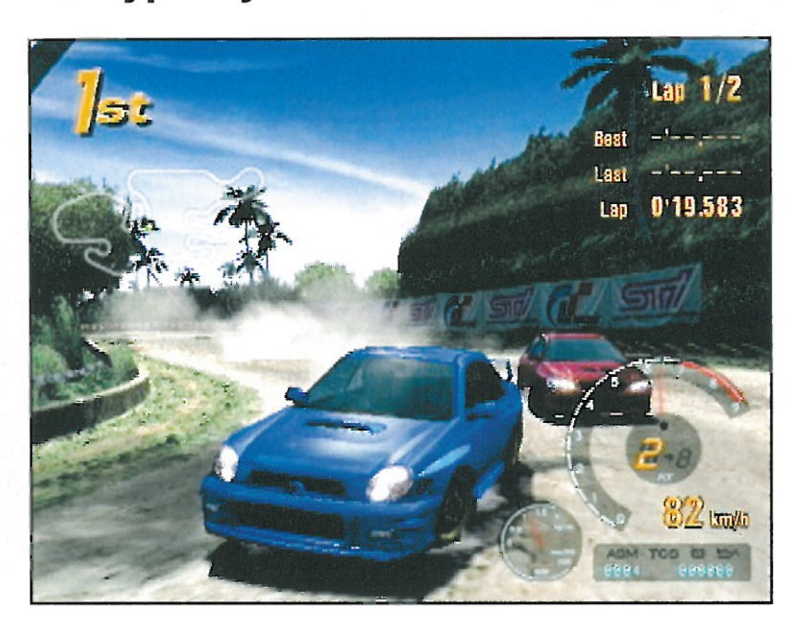
9 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **17 de julio**

Los coches más modernos y deseados, a tu alcance

GT CONCEPT TOKYO-GENEVA

Justo un año después del triunfal estreno de la saga *GT* en PS2, los genios de Polyphony van a "caldear" el verano con una expansión muy prometedora...



A principios de año, los siempre afortunados japoneses pudieron hacerse con *GT Concept Tokyo 2001*, un disco de expansión que no requiere el juego original para poder jugar. En él tuvieron cabida los más de 50 modelos nuevos que fueron presentados en el Salón del Motor de Tokio, junto con cinco circuitos de *GT3*. No había ni modo Gran Turismo, ni la burrada de opciones del juego original: solo un puñado de coches de ensueño (de los cuales, algunos no llegarán a ponerse a la venta) y la posibilidad de probarlos, aunque sea de manera virtual, antes que nadie. La acogida de *GT Concept* fue tan buena que Polyphony ya tiene casi a punto la segunda expansión...

Para el mercado europeo, Polyphony ha depurado un poco más esta idea y la va a dotar con una profundidad de juego mayor, ya que en apenas diez horas se podía destripar la primera expansión. Para remediarlo, Polyphony tiene la intención de fusionar las dos expansiones, Tokio y Ginebra, para así ofrecer un catálogo de coches mayor, e incluir todos los circuitos de *GT3* más alguna que otra sorpresa...

Del mismo modo que os adelantamos que probablemente habrá sorpresas en el apartado jugable, no esperéis un salto gráfico importante, puesto que *GT Concept* ha tomado como base el motor gráfico de *GT3*, sin ninguna mejora.

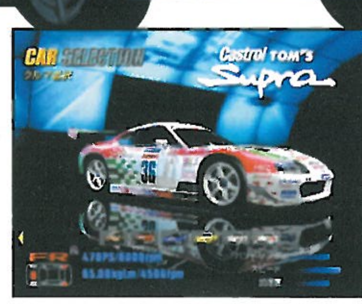
En fin, *GTC* promete alargar un poco más la fiebre iniciada por *GT3*, aunque para disfrutar de emociones nuevas tendremos que esperar a *GT4*...¿o no? El mes que viene lo descubriremos.

LA CLAVE Los amantes del motor tienen una cita obligada con *GT Concept*, que va a ofrecer lo último y más moderno de cada fabricante. **PRIMERA IMPRESIÓN**

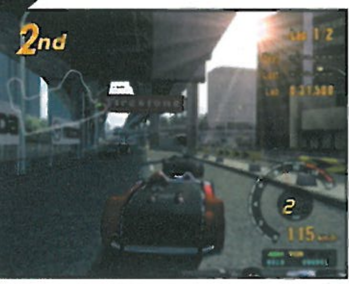




El motor gráfico es el mismo que el de *GT3*, así que no esperéis grandes novedades visuales.



La inmensa mayoría de los modelos serán prototipos y diseños de exhibición.



El juego se pondrá a la venta por 39.99 Euros, una cifra ligeramente inferior al precio habitual.



En total habrá más de 200 modelos distintos, algunos de ellos aparecidos ya en *GT3*.

Compañía **Planeta** | Género **Arcade de pistola** | Fecha prevista **5 de julio**

A balazo limpio

ENDGAME

Si ya has terminado con el genial *Time Crisis 2*, no guardes muy lejos tu pistola. Puede que pronto vuelvas a necesitarla...



Como en *Time Crisis*, disponemos de un botón de acción para ocultarnos del fuego enemigo, algo que además podemos aprovechar para recargar la munición de nuestra pistola.





El siempre divertido género de los arcades de pistola se verá ampliado en breve con *Endgame*, un título que, sin salirse de los cánones típicos, nos dará la oportunidad de darle gusto al gatillo en nuestra PS2. La acción transcurre en el año 2020 y nos pondrá en la piel (o mejor dicho, en la pistola) de Jade Cornell, quien deberá detener una siniestra conspiración a lo largo de 20 niveles en los que visitaremos lugares tan variados como el metro de Londres o los Alpes suizos. Y todo ello con una ambientación de lo más particular y con gran abundancia de secuencias de vídeo, que le darán un marcado carácter cinematográfico.

Si bien *Endgame* no aportará nada que no hayamos visto en materia jugable, lo cierto es que promete ser mucho más largo que sus compañeros de género, lo que puede ser una baza muy importante a su favor, y más si le sumamos un modo para dos jugadores y cantidad de pruebas ocultas. Gráficamente no tiene mala pinta y todo se mueve bastante bien, así que los aficionados al género ya tenemos otro motivo para frotarnos las manos...

LA CLAVE Un arcade de pistola que sigue la estela de *Time Crisis* pero con una genuina ambientación. Además, promete durar. **PRIMERA IMPRESIÓN**



Compañía **Cryo** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **5 de Julio**

Un género en alza

MASTER RALLYE

Cryo nos presentará un título de rallies que apostará más por el carácter arcade que por la simulación pura y dura.

Basado en la prueba que le da nombre, *Master Rallye* es la apuesta de Microids y Cryo en el difícil género de los juegos de rally. A diferencia del ya clásico *World Rally Championship* o de *V-Rally 3*, su propuesta se desmarcará de todo atisbo de realismo al presentarnos un buen número de modos de juego en los que competiremos contra otros vehículos.

Su mejor baza la encontraremos en la estructura de los circuitos, que serán largos, interactivos y con un alto margen de tolerancia a la hora de tomar curvas o de buscar atajos. De hecho, son el aspecto que más nos ha gustado del juego. Lamentablemente, en la beta que hemos probado el control es un tanto duro, aspecto que, como la física, debería mejorar en la versión final. Menos mal que el modelado de los coches es intachable y que sus muchas competiciones le asegurarán una larga vida... Pero mucho tienen que cambiar las cosas para que este juego pase de correcto.



El modelado de los coches no tiene mala pinta. Lástima que en la beta que hemos probado les cueste mucho girar y su física no sea demasiado realista. Un defecto que deberán pulir.





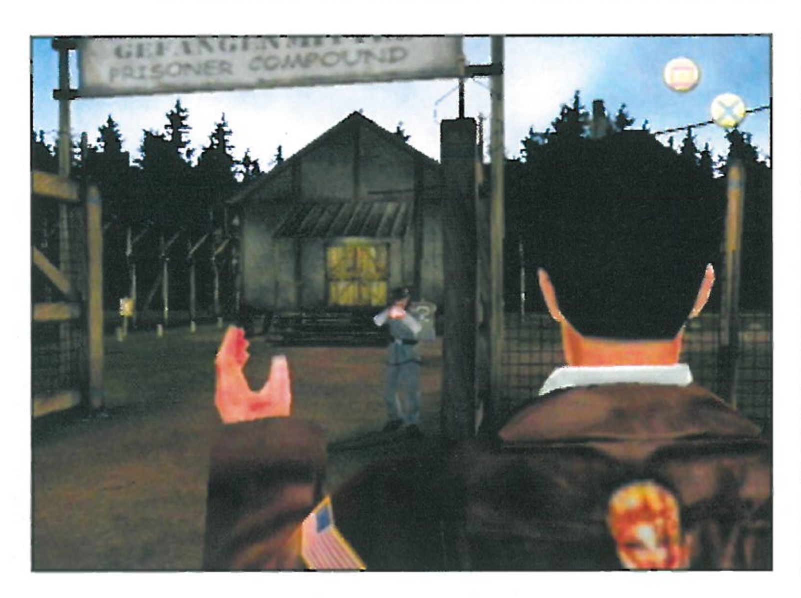
LA CLAVE Habrá que esperar a verlo acabado, pero de momento no parece probable que *Master Rallye* pueda competir con *V-Rally* o *WRC*. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

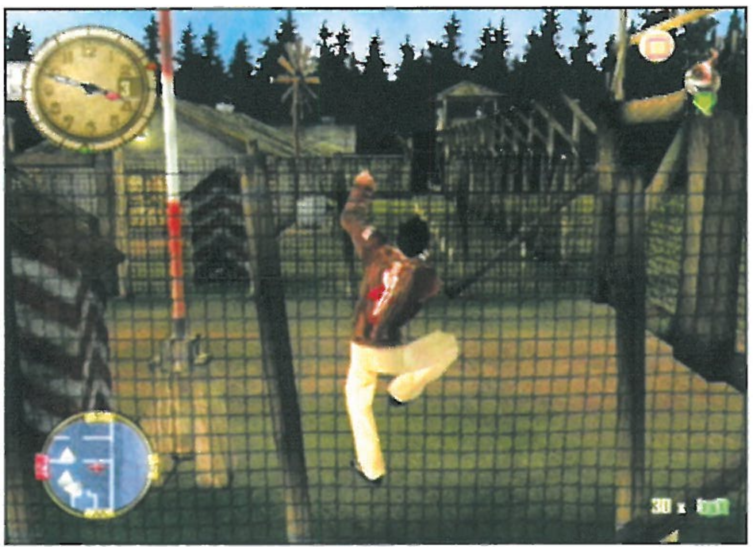
Compañía **Codemasters** | Género **Aventura** | Fecha prevista **19 de Julio**

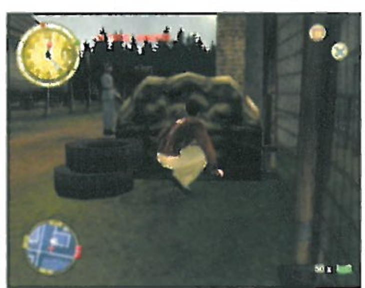
La Gran Evasión se vivirá en PS2

PRISONER OF WAR

Escapar de un campo de prisioneros nazi en la IIª Guerra Mundial no está al alcance de todos. Y los chicos de Codemasters van a demostrarlo...



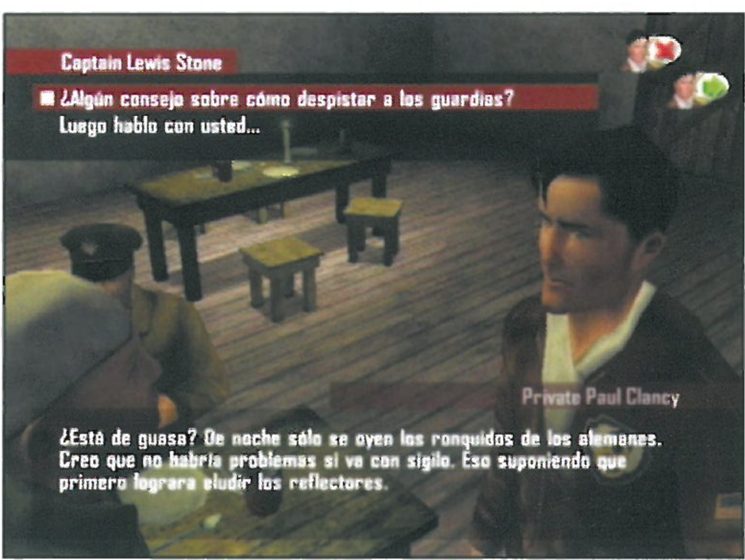




Hay que ir con cuidado, porque si nos pillan en un lugar donde no debemos estar seremos detenidos.

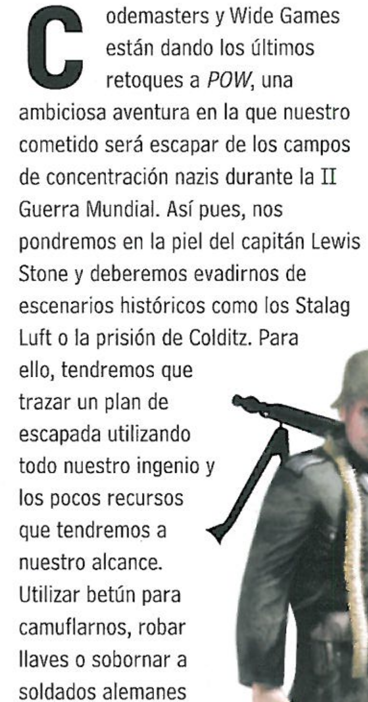


Por la noche nos podremos camuflar mejor, gracias al uso de objetos como el betún.



El resto de prisioneros del campo nos ayudará dándonos objetos o vendiéndolos. También nos darán información, por supuesto en perfecto castellano, aunque todavía no está claro si lo van a doblar.

Codemasters y Wide Games están dando los últimos retoques a *POW*, una ambiciosa aventura en la que nuestro cometido será escapar de los campos de concentración nazis durante la II Guerra Mundial. Así pues, nos pondremos en la piel del capitán Lewis Stone y deberemos evadirnos de escenarios históricos como los Stalag Luft o la prisión de Colditz. Para ello, tendremos que trazar un plan de escapada utilizando todo nuestro ingenio y los pocos recursos que tendremos a nuestro alcance. Utilizar betún para camuflarnos, robar llaves o sobornar a soldados alemanes son sólo unos ejemplos de las tareas que deberemos realizar, a la vez que interactuamos con otros prisioneros del campo, quienes nos proporcionarán información u objetos a cambio de dinero. Este concepto tan aventurero no dejará lugar alguno para la acción, así que deberemos "desempolvar" las técnicas de infiltración utilizadas en los *MGS* para pasar desapercibidos. Por si esto fuera de por sí difícil, también tendremos que ceñirnos a la dura vida del campo. Con un reloj siempre en movimiento, el día se "dividirá" en diversas franjas: recuento matutino de prisioneros, el desayuno, etc. En cada momento tendremos una serie de obligaciones que, de no cumplirlas, levantarían sospechas, como faltar a un recuento.



Como veis, es un concepto de juego muy original y diferente, que además se verá apoyado por un sólido apartado técnico. En cualquier caso, tendremos que esperar un poco más para ver hasta dónde puede llegar.

LA CLAVE Un concepto de juego muy interesante y una ambientación muy lograda son sus grandes bazas. A ver si cumple lo que promete. **PRIMERA IMPRESIÓN** 

Compañía **THQ** | Género **Arcade** | Fecha prevista **17 de Junio**

Velocidad al estilo "Gladiator"

CIRCUS MAXIMUS

¿Creías que con PS2 ya habías competido en todo tipo de circuitos? Pues te faltaban los circos romanos y THQ ha decidido solucionarlo.

PS2 va a recibir el mes que viene una de las propuestas más originales en el género de la velocidad. Se trata de *Circus Maximus*, un arcade que nos traslada a la antigua Roma para competir en carreras de carros. El reto consistirá en llegar el primero a la meta, controlando tanto el carro como al guerrero que va en su parte trasera, con el que repartimos espadazos entre los rivales y al que además utilizamos para equilibrar el carro en los giros.

Controlar tantos aspectos puede parecer complicado, pero en la práctica es muy sencillo y divertido en sus dos tipos de competiciones (Deathmatch y carreras). Además, *CM* incluirá un montón de escenarios, personajes, carros y hasta un modo para cuatro jugadores simultáneos. Promete ¿verdad?



En *CM* podremos combinar carros, caballos y guerreros de diferentes civilizaciones.



El guerrero que llevamos en la parte trasera del carro puede atacar en varias direcciones.





Los circuitos se han inspirado en los típicos circos y vías romanas al aire libre.



Aparte de atacar, el guerrero también es una pieza fundamental en el equilibrio del carro.

LA CLAVE Es una idea muy original, con muchas posibilidades de diversión, aunque la acción puede llegar a ser repetitiva. **PRIMERA IMPRESIÓN**



Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **17 de Julio**

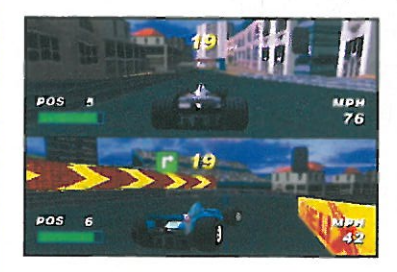
Una competición un poco "light"

FORMULA 1 ARCADE

Sony aprovechará la licencia oficial para ofrecernos un título de Fórmula 1 realmente atípico por su marcado carácter arcade.



Además de tener la conducción menos exigente que hemos visto en un juego de estas características, en *Formula One Arcade* habrá incluso ítems para coger en carrera: inmunidad, piloto automático...





La última propuesta de Sony para PSOne nos pondrá al volante de un prototipo de F1 en un juego que tendrá muy poco en común con otros representantes de este género. De hecho, *Formula One-Arcade* no buscará en absoluto la simulación, ni que el jugador sea muy técnico y hábil a la hora de tomar las curvas. En *Formula One-Arcade* sólo contará la diversión directa y sin complicaciones.

Así pues, la exigencia en la conducción se simplificará al mínimo, y podremos "pisarle" a gusto sin temor a salirnos en las curvas o a tener que parar en boxes. Incluso habrá ítems en los circuitos, que nos darán desde inmunidad hasta más tiempo o incluso...¡un piloto automático! Y todo con la licencia oficial de la temporada, por lo que las escuderías, los pilotos y los 17 circuitos estarán actualizados. Todo un lujo para PSOne.



En fin, un título que no romperá moldes pero que puede convertirse en una divertida opción pese a no ser gran cosa técnicamente.

LA CLAVE Un título atípico por su carácter arcade que puede convertirse en una divertida opción, aunque gráficamente no sea una maravilla. **PRIMERA IMPRESIÓN**





No pierdas esta oportunidad de hacerte con el mejor juego de rol de la historia. Resuelve los Pasatiempos y podrás conseguir uno de los 10 juegos para PS2 *Final Fantasy X* que Sony y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR







BUSCA AL INTRUSO

SI ERES UN MANÍACO/A DE LA SAGA FINAL FANTASY NO TENDRÁS PROBLEMA PARA RESOLVER ESTA PRUEBA. Se trata de encontrar en estas 8 siluetas de personajes *Final Fantasy* a una que nunca apareció en ningún juego de ésta fabulosa historia.
Mucho ojo y ¡¡¡suerte!!!!



Solución: 7

JEROGLÍFICO

A CONTINUACIÓN DEBERÁS USAR TU INTUICIÓN Y AGILIDAD MENTAL PARA RESOLVER EL SIGUIENTE ENIGMA QUE TE PROPONE EL BUENO DE AURON. Adelante y no falles, pues el premio vale la pena. Responde a la pregunta fijándote en el dibujo.

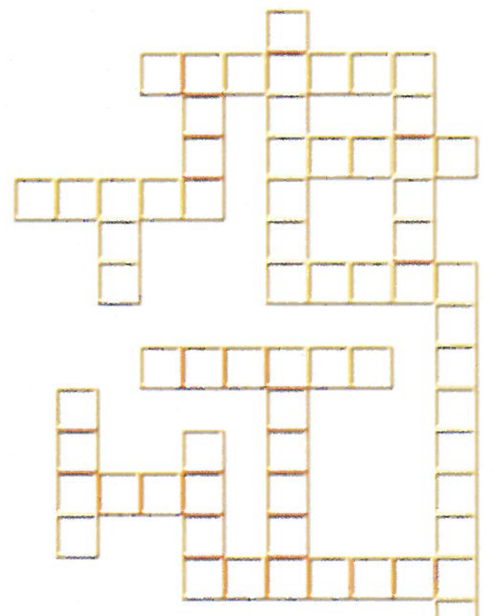
Pregunta:
¿Qué día se compró Ricardo *Final Fantasy X*?

Solución: EL _ _ _ _ _ _ _ _



CRUZADA FINAL FANTASY

RUBIOS, MORENOS, ALTOS, DELGADOS, GUAPOS, EXTRAÑOS, DELICADOS, BESTIALES... HEMOS DISFRUTADO EN FINAL FANTASY DE PERSONAJES DE TODO TIPO A LO LARGO DE TODAS SUS ALUCINANTES ENTREGAS. ¿Qué te parece hacer un pequeño homenaje a todos ellos y resolver esta cruzada con los nombres de 15 personajes que seguro tú recuerdas? Todo un reto con premio para ti...





Personajes a encontrar:
YUFFIE, VINCENT, SEPHIROTH, TIFA, FREIJA, KUO, VOLT, TIDUS, YUNA, LULU, WAKKA, RYUKKU, STEINER, AMARANT, CLOUD

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Los Vascos, 17, 2 planta. 28040. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Final Fantasy X* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Junio y el 25 de Julio de 2002.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Sony y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

Guías y trucos



→ Maximo (última parte)

PAG. 81

Completa este genial arcade y descubre todos, absolutamente todos sus secretos. ¿O es que no te atreves?



→ Final Fantasy X (2ª Parte)

Acompaña a Tidus y a sus amigos en una aventura épica plagada de peligros. Eso sí, con nuestra guía no te dejarás nada por el camino...

PAG. 88



→ Spider-Man (1ª Parte)

Si quieres descubrir todos los extras ocultos del juego, más vale que sigas con atención todos los detalles de esta guía.



PAG. 98

Y ADEMÁS TRUCOS PARA

ARMY MEN RTS (PS2)

Estos trucos se activan pulsando **R2** durante el juego. Después, mientras lo mantienes apretado, pulsa la secuencia de botones correspondiente al truco que quieres activar. Oirás un sonido de confirmación.

- **Diferentes colores para tu equipo:**
■, ▲, ■, ■, ✖, ●. Cada vez tendrás un color distinto.
- **Lanzar soldados en paracaídas:**
●, ■, ●, ■, ▲, ▲.
- **Conseguir 5.000 unidades de plástico para la fabricación de unidades:**
▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.
- **Conseguir 2.000 unidades de electricidad para los centros de producción:**
▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.
- **Más recursos:**
■, ■, ■, ▲, ●, ✖.



18-Wheeler (PS2)

- **Desbloquear el camión Nippon Maru:**
Ve a la pantalla del título, pulsa y mantén ✖ y después pulsa **Start**. Sigue manteniendo pulsada la ✖ hasta que aparezca la pantalla de selección de modo de juego. Elige el que quieras y a la hora de escoger un camión lo tendrás disponible.

ATV Offroad (PS2)

Selecciona el modo Carrera y pon las siguientes palabras como si fueran tu nombre, en función del truco que quieras activar.

- **Todas las pistas:** WHATEXIT
- **Todas las ATVs:** CHACHING
- **Modo Experto:** ALLOUTAT

Si lo has hecho bien, volverás a la pantalla donde has metido el nombre.

Batman Vengeance (PS2)

Activa estos trucos pulsando las siguientes secuencias en el menú principal. Si lo haces bien oirás un sonido.

- **Batarángs infinitos:**
L1, R1, L2, R2.
- **Cinturón multiusos infinito:**
●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2.
- **Esposas infinitas:**
■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2.
- **Todos los trucos:**
L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●.

Britney's Dance Beat (PS2)

- **Vídeo musical "Baby One More Time":**
Para hacerte con este vídeo tan especial, consigue 9.999 puntos en el modo Audición. No es sencillo, pero merece la pena.



Crazy Taxi (PS2)

- **Bicicleta secreta:**
Pulsa y mantén **L1** + **R1** en la pantalla de selección de personajes. Suelta **L1** primero y después **R1**. Vuelve a pulsarlos de nuevo y manténlos, y en esta ocasión, suéltalos a la vez. A continuación, pulsa ✖.
Oirás el sonido de un timbre de bicicleta y, cuando empieces el juego, verás que tu personaje irá montado en ella.
- **Modo Experto:**
Pulsa y mantén **L1** + **R1** + **Start** en el menú principal y continúa pulsando los botones hasta llegar a la pantalla de selección de personajes. Después pulsa ✖ para seleccionar el modo de juego y la variación.
La frase "Modo Experto" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla. En este modo de juego, no aparecerán flechas de indicación.
- **Modo "Otro día":**
Pulsa **R1** en la pantalla de selección de personajes y suéltalo. Ahora, pulsa y mantén **R1** y pulsa ✖.
El mensaje "Otro día" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esto hará que varias posiciones del juego, tanto de escenarios como de clientes, cambien.

Deus Ex (PS2)

- **Modo Dios:**
Mientras estás jugando, pausa el juego, presiona **Select** y, a continuación pulsa: L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start.
De este modo activarás la carpeta "Cheats", donde podrás elegir el modo Dios, toda la energía, toda la munición, etc...

Drakan (PS2)

Para activar estos trucos, primero pulsa y mantén, en este orden, **L1, R2, L2, R1**. Después, con estos botones aún pulsados, introduce el código correspondiente al truco que quieras activar.

- **Dinero fácil:**
●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.
- **Aumentar el nivel del jugador:**
■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.
- **Aumentar el nivel de tus hechizos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
- **Invencible:**
✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
- **Rellenar salud al máximo:**
▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.

El Regreso de la Momia (PS2)

- **Modo Dios:**
Jugando con Rick, ve a Ahm Shere y dirígete al centro del gran templo. Pausa el juego y a continuación introduce esta combinación: ↑, ↓, ←, R1, R3, ▲.
El nivel volverá a empezar desde el principio, pero ahora Rick tendrá toda su energía y será invencible, ya que ésta no bajará.



ESPN Winter Sports (PS2)

- **Traje de oso:**
Consigue todas las medallas de oro en los eventos masculinos en el modo Campeonato. Pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes para seleccionar al traje.
- **Traje de pingüino:**
Consigue todas las medallas de oro en los eventos femeninos en el modo Campeonato. Pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes para seleccionar el traje.
- **Traje de robot:**
Consigue todas las medallas de oro en los eventos masculinos y femeninos en el modo Trial. Pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes.

Extreme G3 (PS2)

- **Todas las pistas:**
Durante el juego, en cualquier pantalla, pulsa: **L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1** y después todos los botones de arriba a la vez. Aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el truco.
- **Munición infinita:**
En la pantalla de selección de equipo, pulsa: **L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.**
- **Challenge Extreme Tour:**
En el menú principal, pulsa: **L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2.**

Frequency (PS2)

- **Activar los trucos:**
En la pantalla del título, pulsa: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →. Después, durante el juego, introduce el código correspondiente a cada truco para activarlo.
- **Extra Autocatcher:**
←, →, →, →, ↑.
- **Extra Multiplier:**
→, ←, ←, →, ↑.
- **Neutralizer (Multijugador):**
←, →, ←, →, ↑.
- **Bumper (Multijugador):**
→, ←, →, ←, ↑.
- **Autocatcher (Multijugador):**
←, →, →, ←, ↑.
- **Crippler (Multijugador):**
←, →, ←, →, ↓.
- **Freestyler (Multijugador):**
←, →, →, ←, ↓.



GTA III (PS2)

Para activar estos trucos durante el juego pulsa las secuencias de botones correspondientes:

- **Enemigo público nº 1:**
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.
Cada vez que lo uses, tu nivel de búsqueda subirá en una estrella.
- **Nivel de búsqueda cero:**
R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Volar:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Coches saltarines:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo despejado:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Bruma:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
- **Niebla:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
- **Lluvia:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
- **Los coches exploten a vez:** L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
- **Los peatones se atacan entre sí:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.

• **Conducir un tanque:**
●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
• **Tiempo de juego acelerado:**
●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Los peatones se atacan 2:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Todos los peatones te odian:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
• **Peatones locos:**
R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
• **Mejor agarre del coche:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Todas las armas:**
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Un montón de dinero gratis:**
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Armadura al 100%:**
R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Salud al 100%:**
R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.



Manager de Liga 2002 (PS2-PS)

Todas estas claves se introducen como nombre de jugador, en función del truco que quieras activar, aunque puedes activar varios a la vez en una misma partida. Un mensaje en pantalla te indicará que funciona.
• **Dinero extra:** "MINTED".
• **Características al 90%:** "AWESOME".
• **Ganar todos los partidos:** "RUN OF FORME".
• **Correr más rápido:** "HYPERACTIVE".
• **Comprar jugadores:** "FANTASY".
• **Construcción rápida de estadio:** "QUICK DRY".
• **Recuperaciones rápidas de lesiones:** "HEALING HANDS".
• **Tácticas autoseleccionables:** "NO BRAINER".
• **Árbrito cegato:** "MUST BE BLIND"
• **Sol todo el año:** "SUN BURN".

Mr Moskkeeto (PS2)

• **Guerra de las bicicletas:**
Para desbloquear este minijuego, rota el stick analógico derecho durante 30 segundos en la pantalla del título.

Parappa The Rapper (PS2)

• **Conseguir el sombrero Azul:**
Termínate el juego una vez.
• **Conseguir el sombrero Rosa:**
Termínate el juego usando el sombrero azul.
• **Conseguir el sombrero Amarillo:**
Termina el juego usando el sombrero rosa.
• **Desbloquear la Casa del Perro:**
Termina cada nivel llevando puesto el sombrero amarillo y Parappa conseguirá una nueva caseta de perro. Ve allí inmediatamente para escuchar algunas canciones, ya que en esta caseta podrás escuchar todos los temas musicales de los niveles del juego que hayas ido superando siempre y cuando hayas conseguido una calificación "Cool".

Pirates:Legend of Black Kat (PS2)

Estos trucos se activan pulsando y manteniendo **R1** y **R2** y después introduciendo estas combinaciones, según el truco que quieras activar en cada caso.
• **Mostrar en el mapa todos los cofres del tesoro:**
R3, ✖, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2.
• **Voces muy divertidas:**
R3, ●, Select, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3.

HEAD HUNTER (PS2)

• **Modo Debug:**
Pulsa y mantén R1 + ■ y pulsa **Start** durante el juego. Ahora tendrás acceso a todo lo relacionado con el juego, modificar a los enemigos y los niveles, conseguir todos los objetos y armas, pasar de nivel, armamento y vida infinitas...



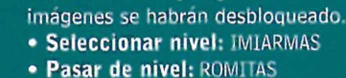


SPIDER-MAN: THE MOVIE (PS2)

Estos trucos se activan desde el menú "Specials", introduciendo las siguientes palabras como códigos. Si lo has hecho bien, oirás al Duende reír. Para desactivar los trucos, vuelve a introducirlos.

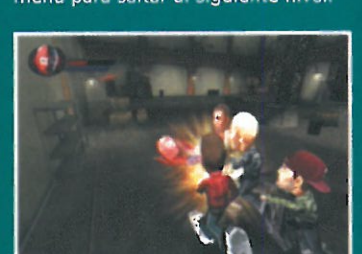
- **Activar trucos:** ARACHNID

Todos los niveles normales, las secuencias FMV y la galería de imágenes se habrán desbloqueado.

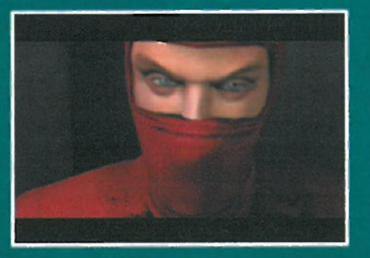


- **Seleccionar nivel:** IMIARMAS
- **Pasar de nivel:** ROMITAS

Mientras estás jugando, pausa y después selecciona la opción "Next Level" que habrá aparecido en el menú para saltar al siguiente nivel.



- **Niveles bonus de entrenamiento:** HEADEXPLODY
- **Telaraña infinita:** ORGANICWEBBING
- **Movimientos especiales:** KOALA
- **Jugar con Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
- **Jugar con Shocker:** HERMANSCHULTZ
- **Jugar con un científico:** SERUM
- **Jugar con un oficial de policía:** REALHERO
- **Jugar con el Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY
- **Jugar como matón 1:** KNUCKLES
- **Jugar como matón 2:** STICKYRICE
- **Jugar como matón 3:** THUGSRUS
- **Ataques tipo Matrix:** DODGETHIS



- **Jugar con un tío raro:** FREAKOUT
- **Spiderman pequeño:** SPIDERBYTE
- **Cabeza y pies grandes para Spider-man:** GOESTOYOURHEAD
- **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS
- **Vista en primera persona:** UNDERTHEMASK
- **Líquido extraño:** CHILLOUT

- **Objetos infinitos:** ▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✖, R3, ●.
- **Invulnerable:** ✖, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■.
- **Conseguir otra espada:** R3, Select, L2, L3, ■, ✖, L1, ●, L3, ▲.
- **Conseguir más botín (oro):** ▲, R3, L1, ■, ✖, R3, Select L3, ●, L2.
- **Jugar con la música de *SSX*:** L1, ✖, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3.
- **Galeón Wind Dancer invencible:** Select, ▲, L1, ✖, R3, L2, ■, R3, ●, L3.
- **Desbloquear la cabeza de Kane (del juego *C&C*):** ▲, L2, L1, ■, L3, ✖, L3, ●, R3, Select. La cabeza de Kane aparecerá sobre un personaje que haya sido envenenado.

Polaroid Pete (PS2)

- **Nivel de bonus:**

Juega una partida en el nivel Fairground. A continuación, saca una fotografía de la trompa del elefante que aparecerá detrás del tren que verás en el el nivel para poder desbloquear de esta manera un nivel bonus.

Si además sacas una foto de la montaña rusa mientras haces un "looping" conseguirás desbloquear otro nivel bonus más.

Rayman M (PS2)

- **Activar trucos:**

En el menú principal, elige una nueva partida. Crea un archivo nuevo para guardar y escribe uno de los siguientes códigos, pero no confirmes el nombre pulsando END. En su lugar, pulsa **L2 + ■ + ●**. Verás un mensaje de confirmación.

- **Todos los personajes:** PUPPETS
- **Todos los niveles (modo 1):** FIELDS
- **Todos los niveles (todos los modos):** ALLRAYMANM
- **Todas las carreras (en modo 1 carrera):** TRACKS
- **Todas las carreras (todos los modos):** ALLTRIBE
- **Todos los niveles Battle (en modo 1 Lum Spring):** ARENAS
- **Todos los niveles Battle (todos los modos):** ALLFISH
- **Todos los "skins":** CARNIVAL
- **Todos los mapas con imagen y música antiguas:** OLDTV
- **Modo 3D con gafas 3D:** 3DVISION

Puedes combinar más de un truco a la vez. Una vez has introducido el código, ya no puedes guardar la partida. No puedes validar ningún código sin tener una tarjeta de memoria insertada, así que ya sabes.

Red Card (PS2)

- **Equipo de los Monos:**

Conquista el continente africano y vence al equipo de los Monos en el modo Torneo Mundial. También conseguirás el estadio Victoria Falls.

- **El equipo de los Delfines:**

Vénceles en el modo Torneo Mundial y conquista Australia. Lograrás el estadio Nautilus.

- **Desbloquear el modo Finales:**

Completa todos los partidos en el modo Torneo Mundial para obtener este modo de juego.

- **Desbloquear el equipo de los SWAT:**

Vénceles en el Torneo Mundial y conquista Norteamérica. Conseguirás el estadio Nova City.

- **Equipo de los Samurai:**

Conquista Asia en el modo Torneo Mundial y vence a este equipo para desbloquearlo. También conseguirás el estadio Youhi Gardens.



Soldier Of Fortune (PS2)

Para activar estos trucos, pulsa las distintas combinaciones que te indicamos a continuación. Después, oirás un sonido y aparecerá un mensaje en pantalla. Para desactivar el truco, vuelve a introducir el mismo código.

- **Modo Dios:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L1 + L2 + R1 + R2 + ■** y pulsa ←.
- **Invisible:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L1 + L2 + ■** y pulsa ←.
- **Munición al máximo:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **R1 + ■** y pulsa ←.
- **Armas pesadas con toda la munición:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L2 + L2 + ■** y pulsa ←.
- **Armas aleatorias:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L1 + R1 + ■** y pulsa ←.
- **Atravesar paredes y suelos:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L1 + L2 + R1 + ■** y pulsa ←.
- **Sin gravedad:** Mientras estás en el juego, pulsa **Select**, mantén presionados: **L1 + L2 + R2 + ← + ■** y pulsa **Start**.



STAR WARS: RACER REVENGE (PS2)

- **Activar los trucos:**

Consigue un récord en una carrera (da igual qué carrera y qué récord, el caso es poner nombre) e introduce el código "NO TIME" (manteniendo el espacio entre ambas palabras). Esto hará que puedas activar los siguientes trucos. Para ello, ve al menú principal, presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y, sin soltarlos, pulsa las secuencias de botones que te indicamos a continuación, en función del truco que quieras activar.

- **Abrir todas las pistas:** →, ←, →, ←, ●, ■, ● y ■.
- **Desbloquear todas las galerías de imágenes:** →, ■, ←, ●, ↓, ✖, ↑ y ▲.
- **Desbloquear el modo de dificultad Difícil:** ▲.



Soul Reaver 2 (PS2)

• **Desbloquear los extras:**
En el menú principal, introduce la siguiente combinación que te damos:
←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

Star Wars:Jedi Starfighter (PS2)

Introduce estas palabras como códigos.
• **Código Maestro:** "PNYRCADE"
• **Modo Dios:** "QUENTIN"
• **Quitar los indicadores:** "NOHUD"
• **Ángulos de cámara alternativos:** "DIRECTOR" En el juego, pulsa Select para cambiar de cámara o R1 para hacer zoom.
• **Controles invertidos:** "JARJAR".
• **Imágenes de Simon:** "SIMON".
• **Mensaje programado:** "MAGGIE"
• **Desbloquear la nave Mara Jade's Z-95:** "HEADHUNT"

State of Emergency (PS2)

Durante el juego pulsa estas secuencias según el truco que quieras activar. Aparecerá un mensaje en pantalla de confirmación.
• **Invencible:** L1, L2, R1, R2, ✖.
• **Terminar misión:** ←,←,←,←,▲.
• **Munición infinita:** L1, L2, R1, R2, ▲.
• **Tiempo infinito:** L1, L2, R1, R2, ●.
• **Un puñetazo decapita:** L1, L2, R1, R2, ■.
• **Incrementar los saqueos:** R1, L1, R2, L2, ▲.
• **Personaje enano:** R1, R2, L1, L2, ✖.
• **Personaje gigantesco:** R1, R2, L1, L2, ▲.
• **Tamaño de personaje normal:** R1, R2, L1, L2, ●.
• **Desbloquear a Toro:** →, →, →, →, ✖.
• **Desbloquear a Freak:** →, →, →, →, ●.
• **Desbloquear a Spanky:** →, →, →, →, ▲.



Tony Hawk´s Pro Skater 3 (PS2)

Estos trucos se intrducen en el menú Cheats, dentro de opciones.
• **Modo Cheat:** "backdoor".
No podrás sacar a los personajes ocultos.
• **Todos los personajes:** "YOHOMIES".
• **Todas las FMV:** "Peepshow"

Wipeout Fusion (PS2)

Todos estos trucos se introducen desde la opción "Trucos" que encontrarás en la opción "Extras" del menú principal. Pulsa en esa pantalla estas secuencias según el truco que quieras activar en cada caso.
• **Escudos:** ▲, ▲, ■, ■, ■.
• **Desbloquear naves y aviones antiguas:** ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **Desbloquear todas las características:** ✖, ▲, ●, ▲, ●.
• **Munición Infinita:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
• **Nave super rápida:** ■, ✖, ✖, ✖, ▲.
• **Desbloquear naves animales:** ▲, ●, ●, ▲, ✖.
• **Armas infinitas:** ▲,●, ✖, ●, ■.

WC Snooker 2002 (PS2)

• **Victoria instantánea:**
Introduce la palabra "CHAMP458" como nombre en la pantalla de edición de personajes.



WRC (PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú "Codes", que está en el menú "Extra":
EVOPOWER: Mejor aceleración y máxima velocidad.
HELIUMAID: Comentarios del copiloto con una voz de lo más divertida.
THATSSTUPID: Coches sin chasis.
FLOATYLIGHT: Coches voladores en las repeticiones de las carreras.
DOWNBELOW: Cámara cenital.
ONTHECEILING: Cámaras invertidas.
WIBBLYWOBBLY: Como bajo el agua.
IMGOINGCRAZY: Gráficos psicodélicos.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmania.trucos@hobbypress.es.

Subir al ascensor de Silent Hill 2

Necesito el código del ascensor de la 3ª Planta del Hospital en el juego *Silent Hill 2* para PS2. Gracias.

Oscar (email)

Para usar el ascensor necesitas primero una llave, y para ello tienes que abrir una caja fuerte que hay sobre un colchón en una de las habitaciones y que tiene varias combinaciones. El código en cuestión es el que se encuentra en una de las celdas en la sala de tratamientos especiales, escrito con sangre en la pared de una de ellas. Este número varía dependiendo del nivel de dificultad de los enigmas y no podemos decirte cual es, ya que es aleatorio. Presta atención, porque los números a veces son difíciles de entender. Ya en la habitación de la caja fuerte, utiliza este código para abrir el candado de ruedas con números de la izquierda. La clave del candado rectangular es la que encontraste en el papel de carbón. El candado pequeño de abajo se abre con la Llave de Lapislázuli y, la cerradura central, con la Llave de Toro. Dentro de la caja fuerte verás un mechón de pelo. Combínalo con la Aguja Torcida y utilízalo en la Shower Room, en el desagüe, para conseguir la Llave del ascensor.

Localizar el barco volador en Final Fantasy VIII

Hola, no encuentro el barco en el juego *Final Fantasy VIII* (estoy en el tercer disco). Sé que está por la isla de Edea. Decidme dónde exactamente, por favor. Gracias.

German Molla (Alicante)

Al norte de la casa de Edea, verás tres grupos de montañas que se adentran en el mar. A la derecha de esas islas encontrarás otras dos, que se juntan formando un pequeño círculo de agua. Llegarás a ellas a través de un paso muy estrecho. En este círculo de agua verás el barco de los Seeds blancos, que es el que buscas.

Atrapar moscas en Jak & Daxter

Hola playmaníacos, tengo un problemilla con *Jak & Daxter*. Estoy en el área de la playa del Centinela y no puedo coger la séptima mosca exploradora, ya que no puedo subir. ¿Podéis echarme una mano? Muchas gracias, ¡sois los mejores!

Santiago Correa (Córdoba).

Solo podrás coger la caja con la mosca que te falta después de haber activado el Eco azul. Utiliza la primera plataforma de supersalto para llegar hasta la montaña y de este modo poder coger las últimas esferas y romper la caja roja.

Ayuda para Resident Evil 3

¿Podríais decirme cómo conectar el generador de la fabrica antigua? Me piden que conecte 3 generadores auxiliares pero no se cómo hacerlo ni dónde están. Gracias.

Alberto Clemente (Madrid)

Lo que estás viendo es un cañón y tres baterías fuera de su sitio. Activa el cañón y luego empuja a su sitio la batería marcada con el número 1. Némesis aparecerá y te pondrá las cosas difíciles. Ponte a dispararle como un loco y corre al otro lado de la sala, donde está la segunda batería. Ponla en su sitio y sigue disparando a Némesis hasta que se retire a reponer energías con las proteínas del Tyrant muerto. Empuja ahora la última batería y espera a que el cañón le haga papilla.

Puzzles en RE Code: Veronica X

Hola PlayManía, estoy atascado en *RE. Code: Veronica* y no consigo solucionar el dichoso puzzle de los depósitos de aceite. ¿Me echáis una mano?

Julián Benito (Sevilla)

Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecha) y otro de 10 litros (izquierda). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos combinando las cantidades de los de arriba. Sigue estas instrucciones: echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces. Pasa el líquido del de 5 litros en el de 10, quedándote en el primero un litro. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha. Traspasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros que necesitabas.

Buscando trucos para Tony Hawk´s Pro Skater 3

Hola a todos los componentes de PlayManía. Tengo dudas sobre tres juegos de PsOne. En *Tony Hawk 3*, no puedo seleccionar la opción "Cheats" del menú de opciones ¿Pueden meterse trucos sin activar esta opción? ¿Me podéis dar trucos para *Syphon Filter 3*? Del juego *50x15*, ¿tenéis también trucos?

Pedro J. Mora (Cádiz)

Aunque sólo resolvemos una duda por carta, dado que las tuyas tienen muy fácil solución, optamos por responder a las tres. Para el *Tony Hawk 3*, la opción "Cheats" se abre según vayas desbloqueando trucos en el juego. Para introducir los trucos "normales", tienes que pausar el juego con el botón Start e introducir las combinaciones pertinentes. En los otros dos juegos, mala suerte, no hay trucos de vida infinita ni nada por el estilo. Un saludo.

Atascado en la búsqueda del Necronomicón

Hola amigos, tengo el juego Necronomicón, es muy bueno, he conseguido pasarme el primer CD, pero en el segundo me he trabado. He logrado hacer funcionar la radio, he pasado por la sala de las Ánforas, pero en la habitación donde está el círculo en el suelo ya no sé que más hacer, no consigo encender una especie de pebetero que hay ni sé lo que hay que hacer en el círculo, y eso que he probado muchas cosas, os lo aseguro. ¿Podéis ayudarme? No me gusta dejar un juego sin acabar. Gracias.

Mª B. Pérez (Santander)

Te encuentras en la sala de torturas. Baja las escaleras y ve hasta la mesa. Colócate frente al candelabro de la derecha y pon en él el trozo de carbón que tienes. Coge de tu inventario-maletín el tercer frasco de la izquierda de la parte superior (Styrax) y ponlo sobre el carbón del candelabro. Acto seguido, enciéndelo con el mechero. Abre el cajón de la mesa y examina todas las notas; coge solo la que tiene el nombre Eliphas Levis, y ponla en el centro del pentagrama dibujado en el suelo. Coloca aquí también el diamante que tienes en tu inventario-maletín y del normal las hierbas y las cenizas. Por último, enciéndelo todo con el mechero y comenzará la invocación.

Utilizando C4 en Metal Gear Solid

¡Hola amigos de PlayManía! Tengo el juego de PsOne Metal Gear Solid y estoy atascado en la Armería. Tengo la tarjeta del jefe Darpa, entro en el ascensor y le doy al piso 2B. Entro en una puerta y cojo munición para el Socam. Entro en otra y cojo granadas y por último, en otra sala cojo C4. El problema es ¿dónde los pongo? Campbell dice que en las paredes de las tres salas, pero no lo consigo. Ayuda, por favor. Gracias.

Enrique Alonso (Madrid)

Tienes que colocar los explosivos en los muros donde veas secciones con un color distinto al de los demás, que son tres en total, y que están en el pasillo cercano a las habitaciones donde has ido cogiendo los explosivos.

La Guarida de Kuja en FF IX

Hola playmaniacos: Primero, deseo felicitaros por la grandiosa revista que hacéis. Segundo y último, deseo pediros ayuda sobre el *Final Fantasy IX*, porque en el tercer CD no encuentro la guarida de Kuja. En la aldea de los magos negros, el jefe me dice que la guarida está al Este en unos remolinos de arena. Los encuentro y cuando los voy a inspeccionar me salen unos monstruos muy fuertes. ¿Me podéis decir en que agujero me meto o que trucos tienen los remolinos para meterte? Espero que me podáis ayudar.

Juan Manuel Povedano (Madrid)

La guarida de Kuja se encuentra en el remolino que hay más al Norte, solo tienes que dejarte caer en él. No obstante, si te enfrentas a esos monstruos que comentas y que salen en los demás, harás que aumenten rápidamente tus Puntos de Habilidad. Tú mismo. Al entrar en la guarida de Kuja, caerás inconsciente y despertarás junto a Cid.



2ª Parte



Ya queda menos para llegar al final de este trepidante arcade. Unos pocos niveles más y no sólo rescatarás a la princesa, también habrás logrado el 100% de todos los niveles y habrás accedido al nivel extra. ¿A qué esperas? Vente con nosotros.

NIVEL 3: Espíritus aplastados (dificultad 4/5)

Para conseguir el 100% deberás tener mucha paciencia, ya que es muy largo y coger todas las **monedas** resulta laborioso. Debes tener mucho cuidado con los **ítems suspendidos** en medio de los **tornillos**. Para no dejarte nada, usa a menudo la **vista subjetiva** y el **escudo de Midas**.

Justo antes del final verás un **diamante** suspendido entre dos cuernos de marfil. Para alcanzarlo, usa el **cerebro** que verás al lado. Antes de acabar, rodea la cueva donde se encuentra el pórtico y darás con un par de ítems y de enemigos.

Inicio


Justo debajo de la cabeza del dragón.


Al lado del muro de color verde.


En la zanja que abre de la maza oscilante.


Debajo de la cabeza del dragón.


En la plataforma antes de llegar a los tornillos.


Al lado del pórtico del final de nivel.

NIVEL 4: El corte cruel (dificultad 4/5)

Nada más empezar, encontrarás a tu derecha unos **salientes** en la roca que te llevarán a una **cueva** donde te esperan un enemigo y un **cofre**.

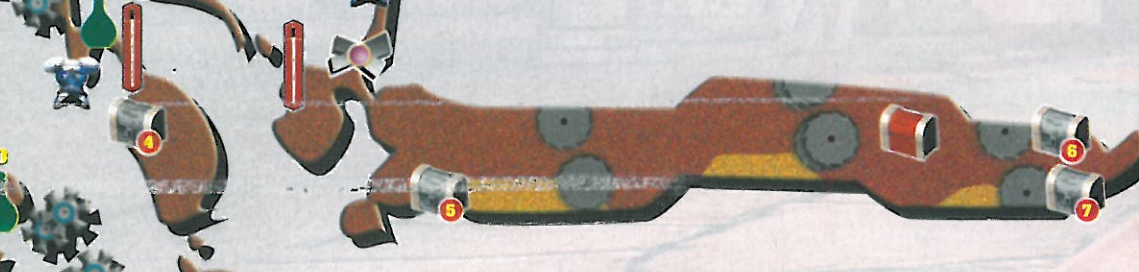
Por lo demás, no tendrás ningún problema ni a la hora de obtener el **"dominado"** ni para acabar el nivel, ya que es el más sencillo de este complicado mundo.

A pesar de ello, te encontrarás con una zona bastante peliaguda en la recta final de este cómodo nivel.

Para evitar las **sierras** que allí te aguardan, presta mucha atención a sus **patrones de movimiento** y avanza saltando y agachándote.


Al empezar, en la columna de la izquierda.


En la zona iluminada del comienzo del nivel.



Tras pasar los primeros tornillos del nivel.


Antes de llegar al segundo checkpoint.


Antes de llegar al pasillo de las sierras.


Al final del pasillo de las sierras.


En frente del pórtico del final de nivel.

NIVEL 5: Por la garganta (dificultad 5/5)

Además de tratarse del nivel más largo y peligroso de todos, tu paciencia será puesta a prueba a la hora de conseguir el 100%. Una de las zonas clave es el **elevador** que hay tras el **segundo checkpoint**, donde conseguirás un montón de **monedas** y una **armadura**. Además, para acabar con **todos los enemigos** de este nivel, tendrás que pasar dos o tres veces por cada uno de los pasillos, ya que algunos esqueletos se resistirán a salir de sus guaridas. Recuerda que tus enemigos no pueden caer al vacío si quieres conseguir el **"dominado"**. Para ello, procura mantener tu espada siempre encantada y podrás eliminarlos de un solo golpe, evitando riesgos.


Al lado de la entrada de la cueva.


Debajo de las cabezas de los demonios.




Junto a la plataforma del primer checkpoint.

Justo antes de llegar al tercer checkpoint.


En una plataforma, antes de entrar en la cueva 3


Antes de llegar al pórtico del final de nivel.


Al acceder a la zona más alta de la cueva.

ENEMIGO FINAL: Lord Gutterscum (dificultad 4/5)

Aunque parezca muy peligroso, pronto comprobarás que no es tan fiero como el Capitán Cadáver. Para acabar con él, **deberás golpearle en su punto débil: su enorme trasero.** Cuando te ataque con la bocanada de fuego, corre y sitúate detrás suya para pincharle en el "pompis". El resto de su arsenal se reduce a unos repugnantes escupitajos y su pequeño rabo, ambos fáciles de esquivar si no te acercas demasiado y te mueves rápido.

Eso sí, prepárate a saltar cada vez que consigas alcanzarle, ya que con la caída provocará un temblor bastante dañino.

Por último, ya sabes, escoge el **beso de la diosa**.


Ten mucho cuidado con su bocanada de fuego, es muy dañina.

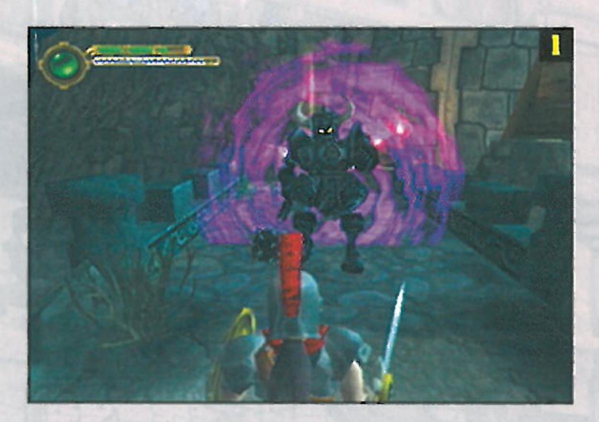

Contraatáca golpeándole en su enorme trasero.

MUNDO 5. Castillo Maximo

Como no podía ser de otra forma, la aventura de Maximo concluye en su propio castillo, donde tendrá que enfrentarse al rey malvado que le arrebató la vida y su amor: la princesa Sofía. Aunque apenas encuentres peligros "naturales", a lo largo de los distintos niveles de este mundo tendrás que **enfrentarte a cientos de esbirros** del malvado rey que intentarán detenerte por todos los medios. En este último mundo, **las hadas** que debes rescatar **se encontrarán atrapadas en unos candelabros** de llama azul muy parecidos a los que viste en el mundo del Gran Pantano.

Enemigos

GIGANTE DE ACERO (1)
Aunque sea el enemigo más **resistente** de todos los que te has encontrado, no se trata del más peligroso. Estos gigantes con armadura **aparecerán en los pasillos** del castillo, cortándote el paso. Para acabar con ellos, golpéales hasta que se **caigan al suelo** para poder asestarles un **espadazo en la cabeza**. Repite esta operación dos veces más y te librarás de ellos sin problemas. Por lo demás no te preocupes, sus ataques son lentos y bastante predecibles.



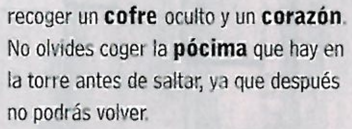


HOMBRE PERRO (2)
Un enemigo **inofensivo** que lo único que hará será **inmovilizarte** unos segundos. Sin embargo, si lo ves acompañado de esqueletos la cosa se complica. Para evitar situaciones peliagudas, **elimínalo nada más verlo** con un par de ataques fuertes.

PELIGROS NATURALES:
Afortunadamente, en el Castillo de Maximo **este tipo de amenazas escasean**, sólo algunas **aguas contaminadas**, y unas cuantas **grietas** y **ríos de lava**. Por lo demás, unas cuantas **armaduras asesinas** y algún **robot claveteado**. Nada demasiado difícil, vamos.

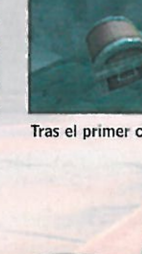
NIVEL 1: Estado de sitio (dificultad 3/5)

Tras pasar el **primer checkpoint**, desvíate por el camino de la izquierda para recoger la **llave dorada**, destapar un **cofre oculto** y deshacerte de unos cuantos **enemigos**.
Tras el **segundo checkpoint**, en la torre del castillo, sube hasta las **vigas de madera** del tejado para recoger una **llave de plata**.
Antes de saltar por la **torre de madera** que hay al lado del segundo checkpoint, rodéala para acabar con unos cuantos **enemigos**, recoger un **cofre** oculto y un **corazón**. No olvides coger la **pócima** que hay en la torre antes de saltar, ya que después no podrás volver.

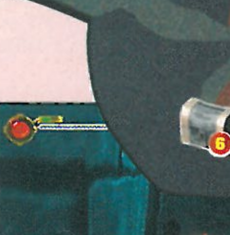




Retrocede al inicio del nivel.



Tras el primer checkpoint, junto a la montaña.





En un lateral de la torre de madera.



Delante de la catapulta que tendrás que usar.



Tras pasar la barricada que has destrozado.



Junto al muro de la entrada del castillo.

NIVEL 2: La mazmorra (dificultad 3/5)

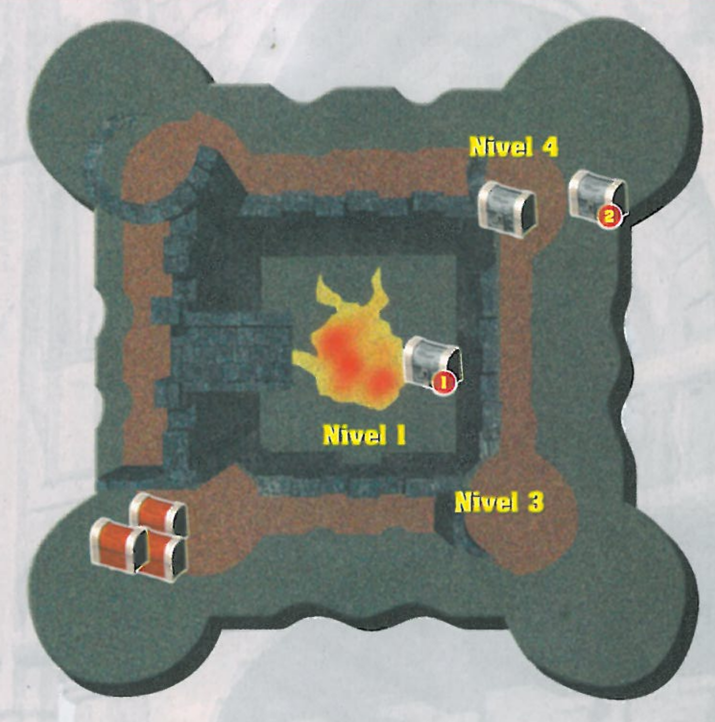
A pesar de que en los otros niveles-portal de los anteriores mundos siempre te hemos estado aconsejando que intentases esquivar a los enemigos que te aparecían, en este caso tendrás que enfrentarte a ellos.
La razón es que necesitarás las **llaves de plata** que esconden estos enemigos para poder ascender hasta la sala donde se encuentra el **Rey Maligno**, paso imprescindible para acabar el juego.
En una sala de la **planta baja** de la torre encontrarás el **lago mágico**. Sobra decirte que es en esto lugares donde podrás salvar la partida y volver a los mundos anteriores.
Por cierto, sólo encontrarás dos cofres secretos. Ánimo, que ya queda menos, aunque no sea lo más fácil precisamente.



Junto a la torre, en el lado opuesto a la salida.



Al lado del pórtico del nivel 4.



NIVEL 3: La gran evasión (dificultad 5/5)

El único problema que puedes encontrar para conseguir el 100% en este complicadísimo nivel es en la zona del **laberinto**. No dudes **recorrerlo dos o tres veces** para no dejar ningún enemigo enterrado y poder así acabar con todos ellos.
Usa la misma estrategia rastreadora en la **plaza** que hay tras el laberinto, donde se encuentra el pórtico de fin de nivel.
Como este nivel posee **muchísimos ítems**, sigue fielmente el mapa para no dejar ningún rincón sin explorar.



Junto a un estandarte de la sala del comienzo.



Junto a la cristalera del enorme pasillo.



Al lado del primer checkpoint.



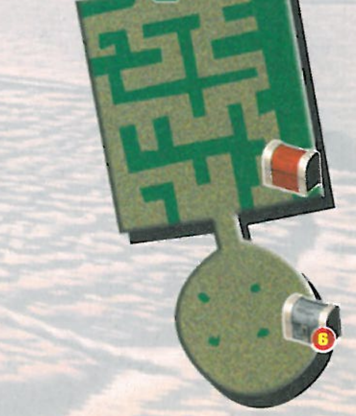
En lo alto de un arbusto del jardín.



En unos de los rincones del jardín.



En frente del pórtico del final del nivel.



Inicio

NIVEL 4: El calabozo del sufrimiento (dificultad 4/5)

Si sigues al dedillo el mapa del nivel, conseguirás el 100% sin ningún problema, ya que no hay ningún ítem que se encuentre escondido.
Sin embargo, mantén los ojos bien abiertos para no pasar por alto ninguna de las **grietas en las paredes** que indican la existencia de una posible **zona oculta** (derriba la pared). Además, tampoco te dejes ningún **ataúd** por romper, ya que de su interior saldrán algunos ítems imprescindibles para completar el nivel. Para recoger el **diamante** que se encuentra en medio de la **fuente de agua radiactiva** que hay justo antes del primer checkpoint, necesitarás el **escudo de Midas**.

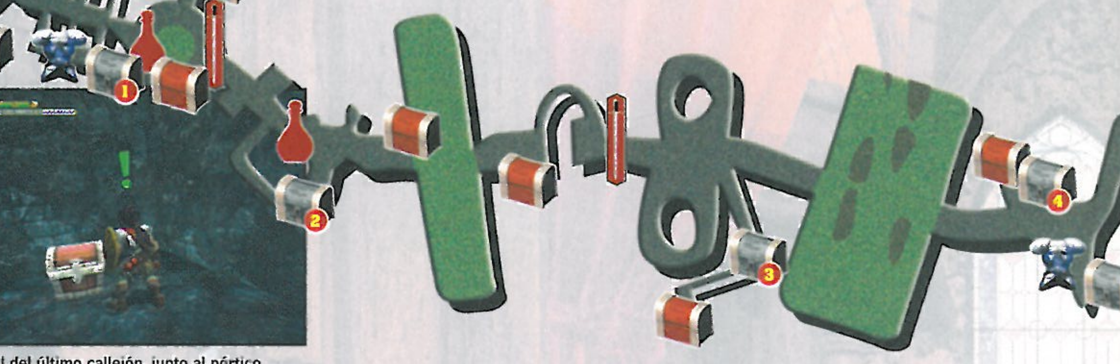

En frente de la bodega subterránea.


Entres los rayos de luz del camino lateral.


Antes de llegar al último río de agua radiactiva.



Al final del último callejón, junto al pórtico.



ENEMIGO FINAL: En la Cima del Gran Barreno (dificultad 5/5)

Como no podía ser de otra forma, este enfrentamiento será **el más duro y difícil de todos**. Equipado con un **bastón y una magia poderosísima**, te pondrás las cosas muy, muy difíciles. Primero, has de saber que **sólo podrás atacarle cuando no se encuentre protegido** por ningún escudo y **cuando no esté transformado en un gigante de energía**.
Sus ataques son múltiples y muy dañinos: onda terrestre de energía, bolas de fuego, coronas de energía explosivas y una cabeza gigante que girará alrededor de la sala lanzando rayos. Pero, sin duda, su ataque más peligroso se producirá cuando esté transformado en gigante de energía, ya que usará un enorme puño para acabar contigo.
Para hacer que vuelva a su estado normal, **deberás romper cada uno de los cinco cañones de energía que rodean la sala**.
Cuando le hayas arrebatado más de **la mitad de su salud**, perderá su magia y se limitará a repartir **golpes con su bastón**, momento en el que debes aprovechar para consumar tu venganza y darle su merecido con relativa facilidad. Eso sí, esto aún no ha terminado.


Cuando se transforme en gigante será inmune a tus ataques.


Espera a que desaparezca su escudo para atacarle.

ENEMIGO FINAL: Reina demonio (dificultad 5/5)

Cuando parecía que la aventura iba a tener un final feliz, todo se va al garete y la supuesta princesa Sofía se transforma en un enorme demonio.

Para evitar una muerte instantánea, **colócate en un rincón de la sala** que está a oscuras y espera a que el demonio se acerque. Para saber dónde se encuentra, **guíate por sus ojos luminosos**. Cuando un relámpago ilumine la sala significa que el demonio está a tu lado y se dispone a atacar.

Por tu parte, salta y **golpéale en los ojos, su único punto débil**, muy rápidamente. Si no eres lo bastante veloz, te embestirá y te dejará muy maltrecho.

Si posees la habilidad de lanzar el escudo, úsala, ya que es una forma más sencilla de golpearle.
Un poco paciencia y listo.


Ten mucho cuidado con sus ataques.

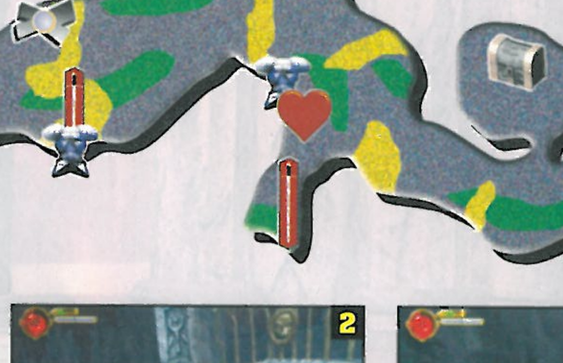

Cuando se ilumine la sala, salta para golpearle en la cabeza.


En realidad, tu querida princesa no es más que un horrible demonio.

NIVEL ESPECIAL: Dominado (dificultad Máxima)

Si consigues acabar todos los niveles al 100%, tendrás acceso a un nivel especial **tremendamente difícil**. Con tan sólo 4 vidas y sin ninguna habilidad, deberás recorrer la primera fase, sólo que en dirección contraria y con **cada palmo de terreno repleto de enemigos**.

Tu única posibilidad reside en la experiencia conseguida en el uso de la espada. **Reparte acero a diestro y siniestro** y suerte.





Junto a la pócima roja del comienzo.



Delante de la cueva del principio del nivel.



Justo antes de llegar al río de agua.



Nada más pasar el río, junto a la pócima roja.



A tu izquierda tras pasar la valla.



Justo delante del cofre número 5.



Al lado del pórtico para comprar armadura.



Delante del pórtico del final de nivel.

FINAL FANTASY X

SEGUNDA PARTE

Suponemos que estarás disfrutando como un enano con esta genial aventura, sus muchos secretos, sus búsquedas paralelas... ¿Te has dejado algo? ¿Estás un poco perdido? Tranquilo, que te vamos a acompañar en tu viaje para que no tengas problemas.

16 RÍO DE LA LUNA SUR

Objetos

- En cofres: **Ambidextro, 3 Esferas Llave del Nivel 1, Poción X, 3 Esferas Llave del Nivel 1, Esfera de Defensa Mágica, 2 Colas de Fénix, 5.000 Guiles.**
- De la gente: **Alabarda, 2 Ultrapociones, 10 Pociones.**

Entra en la tienda que hay a la salida del Templo para **salvar la partida** y encontrar un **cofre**. Habla con todos los miembros de tu equipo y entra en el **Templo** para localizar a **Yuna**. Cuando se encuentre lista, prepárate para emprender el camino.
Habla con la gente que encuentres en el camino de Djose para lograr **objetos**. Desde la bifurcación, escoge el camino de la izquierda para llegar al **Río de la Luna**. A los pocos pasos del comienzo del camino te encontrarás con **Shelinda**, enfrente de donde se encuentra podrás encontrar un **cofre** en un pequeño camino a la derecha.
De nuevo en el camino, avanza hasta encontrar a los **Ronso** y escucha



Recoge todos los cofres que encuentres en el camino para poder conseguir objetos muy útiles en el futuro.

atentamente lo que te tienen que decir. Después, abre el **cofre** de la izquierda y continúa la marcha hasta encontrar un nuevo **cofre** a la derecha.
Más adelante te encontrarás de nuevo con la Invocadora **Belgemine**, dispuesta a volverse a enfrentar con Yuna. Acepta el reto si quieres, usando al **Eón Ifrit**. Si lo haces y ganas el combate podrás conseguir **2 Escamas de Dragón** y el **Alma de Invocador**. Con este objeto podrás hacer que los eones aprendan determinadas habilidades muy útiles en el combate. Desde este momento podrás empezar su entrenamiento.
Cuando recuperes el control, busca en el camino otro **cofre**, esta vez a la izquierda escondido en la hierba. Al poco rato entrarás en la **Orilla Sur del Río**, disfruta del paisaje y sigue después la indicación de la flecha en el mapa para montar en el **Shupaf**.
Al encontrarte con el primer **elefante marino**, llamados Shupaf, encontrarás un **cofre** en la estación y de nuevo podrás ver al **mercader Oaka**.



Si peleas con Belgemine obtendrás un objeto especial para enseñar habilidades a tus Eones.



Cuando termines de recorrer la zona, busca al "piloto" del Shupaf para cruzar el Río de la Luna.

Habla con Yuna y con Kimahri y sigue el camino para llegar hasta el lugar en el que se cogen los Shupafs. Aquí verás a un montón de comerciantes que intentarán vender sus objetos, aunque a precios astronómicos. No malgastes el dinero y habla con **Auron** para saber algo más del padre de Tidus. Entra en el edificio a la izquierda para **salvar la partida**. Encontrarás a los legionarios y al sabio **Maechen**; habla con Lulú y Wakka. Abre el **cofre** que hay detrás de Lulú y prepara al equipo antes de montar en el Shupaf para un posible combate acuático.

17 RÍO DE LA LUNA NORTE

Objetos

- En cofres: **1 Éter, 4 Antídotos, 1 Omnipoción** • De la gente: --

→ JAULA ALBHED

• Vitalidad: 4.000

Haz que las armas de los personajes sean afines al elemento Rayo. Realiza ataques físicos sobre el enemigo, que utilizará un ataque llamado Bombas de Profundidad, avisando antes de ejecutarlo. Cuando veas que lo va a realizar, atácale y pararás el ataque.



Al montar en el Shupaf seremos testigos del secuestro de Yuna por parte de los Albhed, delante de todo el mundo y sin cortarse un pelo. Gracias a Dios, Tidus y Wakka reaccionarán antes de tiempo.
Después del combate escucha con atención la conversación del equipo y nada más bajar del Shupaf **salva la partida**, por lo que pueda pasar.
Sal de la estación hacia la izquierda, abre el **cofre** y acércate al "trapillo" rojo que hay tirado en el suelo, al lado de un puente de madera.
Observa bien a continuación la escena de vídeo que viene y pronto descubrirás de

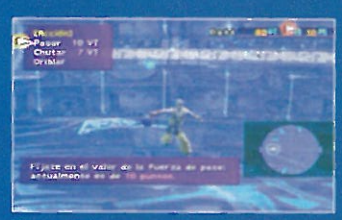


Al salir de la zona del shupaf verás algo tirado en el suelo... ¡ nuestra última compañera de equipo!

quién se trata. Por fin tendremos al equipo al completo.
Sigue atentamente los combates que protagonizará **Rikku** para aprender a manejarla y continúa el peregrinaje.
En la parte derecha del camino encontrarás un **cofre** y un poco más adelante tropezarás con otro **cofre** más. Sólo te queda dar algunos pasos más para llegar al siguiente destino.

→ Juego de Blitzbol

Aprender a jugar al Blitzbol no es tan difícil. Sólo tienes que calcular bien la jugada y usar un poquito las Matemáticas. El truco es sumar, restar o dividir, los puntos de la barra de estado de nuestro jugador y los del rival. De todos modos, Wakka nos lo explicará antes de jugar y podrás consultarlo siempre que quieras en el panel de información de los vestuarios.



Observa la barra de estado del jugador.

Tras el primer partido, ya podrás jugar siempre que quieras yendo a las Esferas del Viajero. Allí podrás escoger el tipo de partido y evolucionar a tus jugadores. Además, podrás hacer fichajes si hablas con la gente que veas a lo largo de toda la aventura (pulsa ■ para hacer la proposición).
Lo principal de este juego es fijarte bien en los puntos de Vitalidad. Cada vez que realices una acción, la vitalidad bajará puntos y si no tienes la vitalidad suficiente, perderás la fuerza. También tienes que tener en cuenta los Puntos de Pase de tus jugadores, tanto del que envía la pelota como del receptor. Y no te olvides de los puntos del contrario para parar tu pase. Contabiliza también los puntos de tu jugador en los Chutes y los puntos del portero.
Consulta siempre que quieras el panel de información y prepárate para disfrutar de un entretenido deporte. ¿Quién dijo fútbol?

Podrás elegir varios tipos de competición.

18 GUADOSALAM

Objetos

- En cofres: **Omnipoción, 3.000 Guiles, Elixir, 2 Ultrapociones, 8 Bolas Fulminante**
- De la gente: --



Al hablar con Chappu, el arma que te dieron al principio cambiará de nombre y de habilidades.



Antes de salir de Guadosalam, entra en la tienda y prepara el equipo con protecciones antielectro.

Nada más entrar en la zona, uno de los Guado te dará la bienvenida. Además, Rikku te enseñará una **nueva habilidad**, disponible en el Menú, con la que podrás reformar las armas y las protecciones de los personajes.
Cuando tengas de nuevo el control de Tidus, dirígete a la derecha para entrar en la **posada**. Allí encontrarás un **punto para salvar**, a **Shelinda** y el sabio **Maechen** (están hasta en la sopa).



Recorre la mansión de Guadosalam para recoger los objetos que hay en su interior.

También podrás consultar el **panel informativo** que hay en la sala. Acto seguido, sal de nuevo al camino y ve hacia la izquierda.
Al avanzar encontrarás una estancia con una puerta roja (se trata de la **Mansión del Venerable**, pero si quieres recoger los objetos de la zona no entres todavía). Por los alrededores encontrarás muchos **cofres**, tanto en las casas como en las calles, además de poder descubrir una **tienda** con armas y protecciones y al mercader **Oaka**. Localiza bien los lugares a los que puedes entrar, y a los que no, para volver más adelante.
Cuando estés preparado, entra en la Mansión y prepárate para lo que viene a continuación. Antes de hacer nada, habla con todo el equipo y recorre la estancia para encontrar algún **cofre** que otro.

Ahora sí, accede a la sala de visitas por la puerta del fondo.
Cuando te encuentres solo habla con todo el equipo de nuevo. Al dirigirte a Yuna, el mayordomo entrará de nuevo y al rato le seguirá Seymour. Después de vomitar al descubrir los verdaderos planes de Seymour, y de reponerte con la maravillosa escena de vídeo, sal de la Mansión para dirigir tus pasos hacia el **Etéreo** (sube por la calle empinada hacia la derecha).
Nada más entrar en la zona, busca el **cofre** y reúnete con el equipo al pie de las escaleras. Al entrar en la zona, habla con Wakka y con Lulú (investiga el arma de Tidus Fraternidad para descubrir que tiene nuevas habilidades); después dirígete hacia Yuna y habla con ella; parece que ya ha tomado una decisión. Al salir, verás que Auron se comporta de una manera un tanto extraña.
Regresa a la **Mansión** para que Yuna dé la contestación a Seymour sobre su proposición. En el camino, Tidus podrá hablar con Lulú sobre el tema de la boda. Acércate y habla con ella cuando sea posible para enterarte de lo que piensa.
Puedes acercarte a la **tienda de Guadosalam** para comprar algunos objetos, armas y protecciones (contra el elemento Rayo) antes de dirigirte hacia la Llanura de los Rayos. Para ello, acércate al camino por el que antes no te dejaron pasar, a la izquierda de la posada, habla con Shelinda y entra en la siguiente zona.

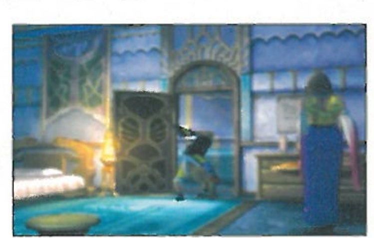
19 LA LLANURA DE LOS RAYOS

Objetos

- En cofres: **2 Colas de Fénix, 2 Ultrapociones, 5.000 Guiles, Balón de Agua, Poción X, 1 Éter, 2.000 Guiles.**
- De la gente: --



En la tienda de la Llanura podrás encontrarte con Cid, habla con él para conseguir el Diccionario.



Si entras en la tienda podrás disfrutar de otra graciosa escena protagonizada por Tidus.

Nada más entrar en la zona, un **cuadro explicativo** nos informará sobre los peligros de la zona, de modo que sigue atentamente las instrucciones para esquivar los rayos y salir ileso. Te advertimos que en este lugar no sólo te sacarán de quicio los rayos, sino que además te tocará luchar demasiadas veces. Te aconsejamos que no lo veas como algo malo y que aproveches la ocasión para adquirir Puntos de Habilidad.



Al liberar a los cactilios de las piedras podrás encontrarlos en el camino y obtener muchos PH.

Otro punto a destacar en la zona es la existencia de unos **monolitos de piedra** que encontrarás a lo largo de la Llanura. Estas piedras tienen dibujadas la figura de un viejo conocido, Cactilio, y algunas brillan de un modo especial. Prueba a acercarte a ellas y pulsa ■ para liberar su espíritu. Así no sólo provocarás que aparezcan como enemigos en los combates aleatorios, sino que, una vez hayas liberado a tres espíritus, aparecerá el fantasma de **Cactilio** y si haces que te siga al **pararrayos roto** (al inicio de la Llanura) conseguirás un **cofre** que contiene el **último arma de Kimahri**.
A medida que esquives los rayos, aparecerá un **cofre** al lado de la puerta de la tienda de Rin, que te irá dando distintos objetos según las veces que hayas conseguido esquivarlos, además un cuadro mostrará tus avances.

El camino es sencillo ya que tendrás que avanzar siempre hacia adelante. El único inconveniente es que es demasiado ancho y los **cofres** no están precisamente en el medio. En la Llanura también encontrarás al viejo **Maechen y a Shelinda**. Habla con ellos, recoge los **cofres** y avanza hasta la **posada** que hay a mitad de camino. Antes de llegar, Rikku implorará que entréis; tú decides si la haces caso o pasas de ella y sigues avanzando.
Al entrar en la posada, Yuna irá a descansar. Habla con todo el equipo y con el dueño de la posada y luego sigue a Yuna y observa la escena. Podrás comprar **objetos y armas** tanto a Rin como a la chica del mostrador.

Tras ver cómo Tidus hace el ridículo, y después de descansar, sal de la posada. Enfrente de la puerta, en el suelo, te encontrarás con un **Escudo de Thor**. Cógelo y avanza hacia el siguiente tramo de la Llanura.
Recorre el lugar para recoger todos los **cofres** y no dejarte ninguno por el camino. Al llegar a un punto concreto, Yuna parará a todos y explicará la nueva situación al equipo. Parece ser que sí se va a casar con Seymour.
Cuando termine de hablar, recoge los dos últimos **cofres** de la zona y avanza hacia el lugar que indica la **flecha** en el mapa. De este modo, para alegría de Rikku, llegaréis a una nueva zona... y sin rayos.

20 MACALANIA

Objetos

• En cofres: **Cait Sith Dormilón, 2.000 Guiles, 3 Colas de Fénix, Panacea, Omnipoción.**
• De la gente: --

Tras la charla con Auron, **salva la partida**. Si escoges el camino de la izquierda te encontrarás con más **cofres** y si vas por la derecha llegarás antes. Te recomendamos que, aunque sea más largo, vayas por la izquierda para recoger los objetos, acceder a los **minijuegos** y luchar con los monstruos de la zona para ganar Puntos de Habilidad.
Avanza por el tronco del árbol y abre los **cofres** escondidos. Por el camino te encontrarás con el **Guardián de la invocadora Dona**; escucha lo que tiene que decirte y sigue el camino marcado. El siguiente personaje que encontrarás será un **monje del Bosque**, que te ofrecerá jugar un **minijuego**. Si quieres pasar un buen rato, dedícale un poco de tiempo a cazar **mariposas**: es entretenido y puedes obtener objetos importantes. También podrás cazar mariposas en la Zona Norte del Bosque.
Después, sigue por el camino que está marcado en la dirección que aparece en el mapa. Avanza hasta encontrar un **punto para salvar** y consulta a **Oaka** para ver qué es lo que te ofrece.
En principio aparecerán tres caminos disponibles, pero antes de que puedas hacer nada, Auron se encargará de realizar un par de cortes en los árboles para abrirte paso. Prepara a tus personajes y entra en la zona para enfrentarte a un nuevo combate.
Al acabar el combate, aparecerá en el juego un elemento adicional del que podremos disfrutar de ahora en adelante, se trata de las **Esferas de Jecht**, grabaciones que realizó el padre de Tidus en su peregrinaje con Braska. La primera la encontrarás aquí, pero podrás buscar más por toda Spira cuando tengas la nave. Además, estas esferas harán que Auron aprenda nuevos ataques Turbo; de ti depende si quieres encontrarlas todas.
Regresa al camino principal y continúa avanzando hacia el **Norte**, según la indicación en el mapa, para llegar al **Lago de Macalania**.
En esta nueva zona encontrarás una de las **tiendas de Rin**. Después de hablar con los que están fuera, entra en la posada, **salva la partida**, habla con el viejo Maechen y compra los objetos, armas y protecciones que necesites. Cuando salgas de la tienda y avances unos pasos, aparecerá la mano derecha de Seymour para recibir a Yuna, aunque una panda de Albhed no les dejará irse demasiado lejos.
Al acabar el combate, Wakka se enfadará mucho con el resto del equipo por ocultarle que Rikku era Albhed. Tras el viaje en moto de nieve, llegarás al **Templo de Macalania**. Abre el **cofre** que encontrarás al lado de la entrada del Templo y después procede a entrar dentro del Templo para continuar.



Detrás de las ramas de los árboles encontrarás cofres con objetos y armas muy útiles.



Aquí encontrarás un minijuego. Prueba tus nervios capturando las siete mariposas azules.

→ ESFERA AMORFA

•Vitalidad: 12.000

Sólo conseguirás dañarle con ataques mágicos si sigues una determinada estrategia. Cuando haga su primer ataque mágico, realiza con Lulú el hechizo contrario, así, si te ataca con Electro, contraataca con Agua. El monstruo no siempre utilizará el mismo hechizo, de modo que estáte atento al siguiente ataque para seguir realizando el contrario.



→ CAÑÓN Y SONDA ALBHED

•Vitalidad: 1.000 (Sonda) y 16.000 (Cañón)





Hasta que no destruyas la Sonda Albhed no podrás utilizar los hechizos mágicos de Lulú ni las invocaciones de Yuna, con lo cual, lo primero que tienes que hacer es encargarte de ella. Como es un enemigo volador, el que mejor podrá atacar a la Sonda es Wakka. Después, podrás utilizar con Yuna a Ixion, que es el que mejor soportará el ataque destructor del Cañón Albhed. También servirá en este caso Ifrit, ya que el enemigo es débil a los elementos Electro y Piro.

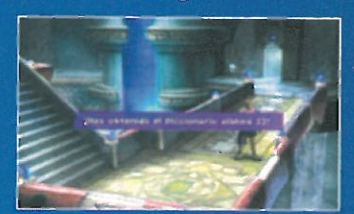
Estas Esferas, además de mostrarte imágenes del pasado, enseñarán un nuevo Turbo a Auron.



Parece que Wakka por fin se dará cuenta que Rikku es Albhed... ¡qué antipático!

→ Diccionarios Albhed

A continuación te mostrarémos la localización de las últimas entregas de los Diccionarios Albhed para que no te dejes ninguno por el camino y puedas entender esta lengua:



Si pasas por alto este volumen no podrás volver a este lugar para recogerlo.

- **Volumen 12:** en el Shupaf Norte, subiendo la rampa.
- **Volumen 13:** en el suelo en una de las habitaciones de Guadosalam.
- **Volumen 14:** te la da Rin en la LLanura de los Rayos si contestas que llevas bien los estudios.
- **Volumen 15:** en el bosque de Macalania, frente a Oaka.
- **Volumen 16:** a la izquierda de la puerta de la tienda que hay en el lago de Macalania.
- **Volumen 17:** cogiendo el camino de la izquierda en el Desierto de Sanubia.
- **Volumen 18:** cogiendo el camino de la derecha en el Desierto de Sanubia.
- **Volumen 19:** en el Hogar Albhed, a la izquierda del punto para salvar del principio.
- **Volumen 20:** en el Hogar Albhed, en la habitación de la izquierda del pasillo principal.
- **Volumen 21:** en el Hogar Albhed, desde la bifurcación en el camino de la derecha.
- **Volumen 22:** en el puente antes de entrar en el recinto de la prueba de Bevelle.
- **Volumen 23:** en la esquina de la izquierda, al norte, de la Llanura de la Calma.
- **Volumen 24:** a la izquierda del Templo de Remiem, sin entrar.
- **Volumen 25:** en la cueva del Orador Robado.
- **Volumen 26:** en uno de los caminos de las Ruinas Omega.

21 TEMPLO DE MACALANIA

Objetos

- En cofres: **2 Panaceas, 2 Pociones X, 5.000 Guiles, 3 Colas de Fénix.**
- De la gente: **400 Guiles, Pelta Sólida, 2 Ultrapociones, 1 Elixir, 1 Éter**

Nada más entrar, habla con la chica que hay en la escalera. Después avanza por el único camino hasta la entrada del Templo. Al entrar verás gente que ya conoces, habla con ellos para obtener distintos **objetos**.
En el Templo verás dos habitaciones, si quieres ir al grano, entra directamente en la de la derecha para averiguar los malvados planes de Seymour. Después del soponcio, recorre la habitación para recoger los **objetos** que hay y habla con la gente. Sal de nuevo al **hall**, abre los dos **cofres** y entra en la sala de la izquierda para saquear a la gente.
Antes de entrar en el recinto de la prueba, asegúrate de que el equipo se encuentra en plena forma, ya que el combate que viene a continuación será de los más difíciles hasta el momento.
Tras la escena de la muerte de Seymour te tocará pasar el recinto de la prueba, uno de los más liosos, aunque siguiendo nuestras instrucciones lo pasarás a la primera. Te recomendamos que, antes que nada **salves la partida**, por si acaso.
Tras ver cómo desaparece el suelo bajo tus pies, sigue el camino de bajada que ha aparecido con el derrumbamiento. Te verás en una sala llena de columnas. Coge la **Esfera de la Obstrucción** de la columna central y colócala en el altar del centro. Empuja el altar para romper un **bloque de hielo** y así poder seguir empujándolo hasta el fondo de la sala para llevarlo a un piso inferior. Sigue el camino inferior, quita la esfera del altar y colócala en el hueco de la izquierda.
Una plataforma se moverá y aparecerá un nueva **Esfera**. Sube a la sala de las columnas para cogerla y ponla en el altar (que está en el piso inferior). Ahora empuja el altar hasta que se choque con un trozo de columna que sale del piso superior; así reaparecerá una porción de suelo de la salida del Templo. De nuevo en el piso superior, coge la **Esfera de Macalania** situada a la derecha y colócala en la columna de la izquierda del piso inferior. Aparecerá otro tramo de suelo para llegar a la salida. Sube al piso superior y coge la **Esfera de Macalania** que hay al final de la rampa de subida, a la izquierda. Introduce la esfera en la columna del centro de la misma sala para terminar de reconstruir el camino. Ya puedes salir, aunque te recordamos que te falta encontrar el **Tesoro**.
Sube al camino reconstruido y pisa la **baldosa parpadeante** para que el altar suba hasta donde estás. Quita la esfera para hacer que se hunda de nuevo parte del pasillo y empuja el altar por la rampa, que quedará en una plataforma de hielo. Baja a la sala de las columnas y pisa la **baldosa parpadeante** para hacer que el altar llegue hasta ti, esta vez con la **Esfera de la Destrucción** en la ranura para esferas. Coloca la **Esfera de Macalania** en el hueco que hay a la derecha para que los bloques de hielo reaparezcan. Coge la **Esfera de Macalania** de la columna central y colócala en el fondo de la sala para que aparezca el camino de bajada. Sólo falta coger la **Esfera de la Destrucción**, llevarla al piso inferior y colocarla en la primera ranura que verás a la izquierda para poder coger una **Esfera de la Suerte** del **cofre del Tesoro**.
Sólo te queda volver a colocar todo como estaba para salir de aquí. Empuja el altar de nuevo al bloque de hielo de la derecha, coge la esfera que hay en la parte derecha de la sala y colócala en el altar. Empújalo por la rampa y, desde el piso inferior, empújalo a la derecha. Sube a la sala de columnas, coge la Esfera que hay a la izquierda de la salida de la rampa e introdúcela en el hueco de la columna central en el piso superior. Sube al camino reconstruido y sal del recinto.
Una vez que llegues hasta la sala central del Templo, los Guado se echarán encima de todo el equipo: llega la hora de huir. Lo más seguro es que alguno de los soldados Guado te alcance en tu huída y esté dispuesto a luchar contigo. Si lo consigue tranquilo, porque no serán enemigos muy difíciles de derrotar.



Al entrar en el Templo, habla con toda la gente para obtener distintos e interesantes objetos.

¡Malo, más que malo! Si crees que te vas a salir con la tuya vas listo... ¡a la carga!



Tras rehacer todo el camino, tendrás que volver a cambiar las Esferas para conseguir el tesoro.

Nada más salir del recinto tendrás que enfrentarte a todos los guado... ¡corre Forest!

→ SEYMOUR, SOLDADO GUADO X2 Y ÁNIMA

• Vitalidad: 6.000 (Seymour), 2.000 (Soldados) y 18.000 (Ánima)

Antes de empezar a dar caña, utiliza los Comandos Extra de Tidus, Yuna y Wakka para incrementar sus parámetros. Lógicamente, a los primeros que deberás quitarte de encima son a los soldados Guado. Utiliza la habilidad Robar de Rikku para robar las Pociones de los soldados y que así no se puedan curar. Acto seguido, utiliza la magia de Lulú para terminar con ellos rápidamente. Cuando los hayas eliminado, empieza a atacar a Seymour hasta que contraataque con el Eón Ánima (sí, el de la escena de vídeo). Abre el menú de invocaciones de Yuna y escoge el Eón nuevo que ha conseguido en la sala del orador (imaginamos que ya sabes de quién se trata). Utiliza con este Eón la opción Acumular para que la barra de ataques Turbo suba más rápido. Atácale así, con los ataques Turbo de la nueva invocación, hasta que Seymour lo retire.
Cuando Seymour vuelva a aparecer, hará que la invocación de Yuna desaparezca sin más y tendrás que seguir peleando con el equipo. Ahora defiéndete con uñas y dientes hasta conseguir vencer al malo de la peli.





22 LA HUÍDA

Objetos
•En cofres: **Esfera Llave del Nivel 1** •De la gente: --

Al salir del Templo, avanza todo lo rápido que puedas para llegar lo antes posible al exterior.
Recorre el **camino del Desfiladero** hacia el Sur por el pequeño camino de la derecha y encontrarás un **cofre**. Luego regresa al camino principal siguiendo un estrecho camino que verás al lado del **cofre**.
Ahora Sigue el camino inferior hasta que te encuentres con un nuevo obstáculo... Tras el combate, el equipo aterrizará en las profundidades del **Lago de Macalania**. Allí encontrarás una Esfera del Viajero; **salva la partida** si quieres y habla después con todos los personajes para ver cómo se encuentran. Una vez que tengas el control de Tidus, abre el **cofre** que hay al lado de Kimahri y después vuelve a hablar con todos. De este modo harás que **Sinh** reaparezca haciendo de las suyas.


Al salir del Templo, coge el estrecho camino de la izquierda para coger al final un cofre oculto.


Frente a los soldados Guado y a sus bestias, vence antes a los guado o serán combates largos.

→ GUADO Y WENDIGO

•Vitalidad: 2.000 (Guado) y 18.000 (Wendigo)





A la hora de vencer al soldado Guado no tendrás problema, ya que te lo cargarás de un golpe. El problema viene con el grandullón. Utiliza las invocaciones de Yuna (Ifrit es el más recomendable, por lógica). También puedes utilizar al resto del equipo; utiliza magia Morfeo y después hechizos mágicos para quitarles varios puntos de vida, ya que si utilizas ataques físicos le despertarás.

23 DESIERTO DE SANUBIA

Objetos
•En cofres: **4 Panaceas, 8 Remedios Albhed, 8 Remedios Albhed, 2 Éter, 4 Ultrapociones, 2 Pociones X, 2 Omnipociones, 8 Remedios Albhed, Elixir, Esfera Llave del Nivel 2, 10.000 Guiles, 8 Ultrapociones, Símbolo de Venus, 3 Omnielixires, 3 Omnipoción, 2 Pociones X, 2 Esferas Warp**
•De la gente: --

Después de la visita de Sinh, Tidus aparecerá, completamente solo en un lugar desconocido. En esta zona encontrarás un **cofre** y un **punto para salvar** la partida. Ya sabes, haz lo propio y sal del Oasis.
En el **Desierto de Sanubia** te encontrarás con nuevos enemigos, de modo que prepárate para la ocasión. Para empezar tendrás que enfrentarte con **Zu**, un pájaro enorme del desierto, pero tranquilo porque Auron y Lulú aparecerán pronto para echarte una mano.
Parece que tendrás que buscar al resto del equipo por las arenas del desierto para volver a estar todos juntos. Sigue avanzando hasta encontrarte con **Wakka**; abre el **cofre** y consulta el **panel informativo** si quieres. Continúa el camino hacia la derecha y al lado de unas runas te encontrarás con **Kimahri**; regresa al camino anterior y sigue avanzando hacia el **Norte** para reunirte con **Rikku**.
Tras la charla, sigue el camino hasta llegar a una zona despejada de dunas. Este lugar dará acceso a otra zona del desierto en la que se encuentran **siete cofres y dos Diccionarios Albhed**, de modo que recorre los distintos caminos para poder recoger todos los **objetos** que hay en el desierto. O si lo prefieres puedes avanzar por el camino que indica la flecha roja en el mapa.
Al avanzar te encontrarás con una estructura de metal y un **punto para salvar**; si lees el escrito Albhed podrás descubrir que la bifurcación de caminos lleva al mismo sitio, sólo que si escoges el de la izquierda los monstruos serán »


Al salir del oasis, Tidus tendrá que luchar con un pajarraco enorme, pero pronto llegarán refuerzos.


Encuentra a todos los compañeros que hay en el desierto para llegar hasta el hogar de Rikku.


Recorre el desierto para coger todos los cofres y los Diccionarios Albhed que hay entre las ruinas.

→ Mercader Oaka

Esta que te indicamos será la localización del Mercader Oaka en el resto de la aventura, de modo que aprovecha tus encuentros con este peculiar mercader y no olvides comprarle armas y protecciones que no encontrarás en ninguna tienda normal de Spira.


Si le hablas te hará una rebaja en el precio.

- En la Orilla Sur del río de la Luna, cerca del embarcadero del Shupaf.
- En el Shupaf Norte, al lado de las escaleras.
- En la Tienda de objetos de Guadosalam.
- Al Norte del Bosque de Macalania, cerca del punto para salvar partida.
- Antes de llegar al Monte Gagazet a la entrada del Templo del Orador Robado.
- Nada más entrar en el Lago de Macalania.
- En la Sala principal del Templo de Macalania.
- En el Gran Puente de Bevelle tras el reencuentro de todos los personajes.
- Wantz, el hermano de Oaka, en el Monte Gagazet.


Encontrarás a Oaka en el lago de Macalania.


Podrás conocer al hermano de Oaka.


En los agujeros de arena, tendrás que derrotar a distintos enemigos antes de recoger los cofres.


Los cactilio son enemigos usuales en el desierto, pero además te proporcionarán muchos PH.

→ BARSAM DE ARENA

•Vitalidad: 12.750



Utiliza los hechizos Piro de Lulú, ya que este enemigo es débil al fuego. Lógicamente, será mejor si las armas de los personajes son afines a este elemento. Cuando ataca provoca Estados Alterados. Utiliza los objetos para curarte cuando haga falta y aguanta todo lo que puedas (el hechizo Bio funciona con este enemigo).

» más peligrosos, claro que podrás recoger todos los **cofres** que faltan de la zona (los Diccionarios Albhed se encuentran uno en cada camino).
Suponiendo que has cogido el camino de la izquierda, investiga todas las ruinas que encontrarás a tu paso. Sal de la zona por el camino marcado en el mapa para llegar a otra zona del desierto; a partir de aquí el camino es igual tanto si has escogido el camino de la derecha como si has optado por el de la izquierda.
En el interior de los remolinos de arena también encontrarás **cofres** con objetos muy importantes en su interior, claro que también te encontrarás con algún monstruito que otro en la zona.
Sigue el camino y recoge todos los **cofres** que encontrarás a tu paso. Una vez llegues al Norte del mapa, Rikku te indicará que falta muy poco para llegar al **hogar Albhed**... pero allí, lamentablemente la bienvenida no será muy agradable que digamos...

24 EL HOGAR DE LOS ALBHED

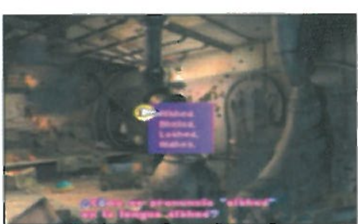
Objetos

- En cofres: **4 Remedios Albhed, 1 Esfera Amiga, 6 Remedios Albhed, 1 Esfera Especial, 1 Esfera Técnica, Esfera Llave del Nivel 2, Esfera Llave Nv 4, 10.000 Guiles**
- De la gente: **2 Ultrapociones**

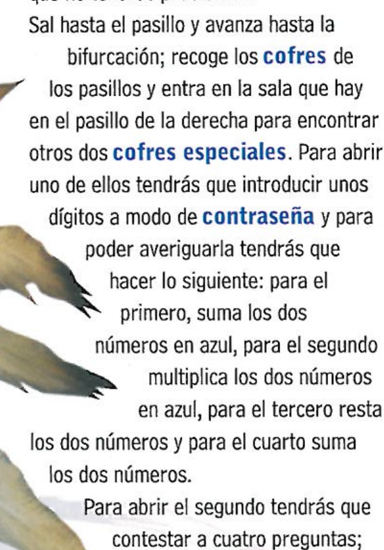
Tras ver cómo ha quedado la ciudad de la pobre Rikku, dirígete a la **Esfera del Viajero** que hay a la izquierda para salvar la partida. Investiga la zona y después coge los **objetos**. Cuando estés preparado, entra en el edificio y lucha contra un soldado Albhed y su monstruito. Acto seguido, sigue a Rikku y escucha atentamente la conversación para saber lo que tienes que hacer a continuación. Vuelve a seguir a Rikku hasta el Subterráneo, e investiga todos los rincones del Hogar Albhed para recoger los **cofres** que hay allí.
Desde el pasillo, entra en la primera puerta a la izquierda y lucha con el soldado Guado que hay dentro. Tras acabar con él, podrás investigar la pequeña sala a gusto. Los dos **cofres** son un tanto peculiares. En uno tendrás que escoger tú mismo lo que quieres que tenga el cofre (coge lo que te haga más falta) y el otro, antes de poder coger nada, te hará un pequeño examen de Albhed. Si has recogido todos los volúmenes del diccionario distinguirás la palabra **Albhed** perfectamente, de modo que no tendrás problemas.
Sal hasta el pasillo y avanza hasta la bifurcación; recoge los **cofres** de los pasillos y entra en la sala que hay en el pasillo de la derecha para encontrar otros dos **cofres especiales**. Para abrir uno de ellos tendrás que introducir unos dígitos a modo de **contraseña** y para poder averiguarla tendrás que hacer lo siguiente: para el primero, suma los dos números en azul, para el segundo multiplica los dos números en azul, para el tercero resta los dos números y para el cuarto suma los dos números.
Para abrir el segundo tendrás que contestar a cuatro preguntas; las respuestas son las siguientes: **Sí, Hermano, Isla Bikanel y Albhed.**
Acto seguido regresa a la bifurcación y escoge el camino de la izquierda; **salva la partida** y después entra por la siguiente puerta para luchar forzosamente con uno de los monstruos de la zona. No será muy difícil de vencer y además te servirá para ganar Puntos de Experiencia.
Tras el combate aparecerás en el subterráneo; investiga bien la zona para recoger los dos **cofres** y entra por la puerta. Lamentablemente no encontrarás a Yuna y para colmo, Tidus se enterará de lo que realmente significa el peregrinaje para Yuna. Tras la escena, recorre el lugar para recoger los **objetos** que faltan y sal por el único camino que hay. Así llegarás al **Barco Volador de Cid**.


Nada más llegar al Hogar Albhed, conoceremos al padre de Rikku... y tío de Yuna.


Dentro del hogar Albhed encontrarás salas con monstruos, pero también con objetos útiles.


Los cofres del Hogar se abrirán si consigues descifrar todas las contraseñas.


Antes de subir al Barco Volador, recoge el cofre que hay en la zona para coger algún Guil.



25 BARCO VOLADOR

Objetos

•En cofres: -- •De la gente: **4 Remedios Albhed**

Después de ver la espectacular presentación de la nave y tras haber hablado largo y tendido con Cid, **salva la partida** y habla con todo el equipo. Después podrás investigar la nave a tu antojo. En el exterior te encontrarás con un personaje conocido que te venderá **armas y objetos**. También podrás investigar las habitaciones del barco, que encontrarás si sigues el pasillo hacia abajo y después hacia arriba. Además te encontrarás con **Dona**, hecha polvo, y te tocará aconsejarla (tú decides si la hundes más en la miseria o te apiadas de ella). Una vez hecho esto, entra de nuevo en el **puente** y habla con el piloto para averiguar dónde está Yuna. Habla de nuevo con todo el equipo y sal de nuevo al pasillo. Al hacerlo, se activará una escena que te mostrará que la nave está siendo atacada; sigue avanzando por el pasillo hacia la derecha (para arriba), pelea con los monstruos que salgan a tu paso, compra objetos a Rin si andas escaso de mercancía y **salva la partida** en la Esfera más próxima. Será mejor que vayas preparando a tus personajes, colocando las mejores armas que tengas, ya que te tocará enfrentarte contra uno de los monstruos más pesados de ganar de toda la aventura. Una vez que estés preparado, camina hasta el final del pasillo hasta que llegues a unas escaleras que te conducirán hasta la cubierta superior de la nave; habla con los Albhed y avanza hacia el fondo de la sala. ¡Que la suerte te acompañe!


Parece que Yuna no se encuentra muy a gusto en compañía de Seymour... ¡Todos al rescate!


En el barco encontrarás a Rin, que te venderá los objetos y armas que necesites.

→ JEFE EFREY

•Vitalidad: 32.000



Lo mejor que puedes hacer es realizar la Magia Freno sobre el bicho y la Magia Prisa sobre el resto del equipo. Fíjate en la barra de la derecha para saber cuándo hará su intervención Cid. Éste podrá realizar tres ataques con la nave y tú decidirás cuándo quieres que lo haga con los Comandos Extra. Una vez te hayas alejado del monstruo, los únicos que pueden atacar son Wakka y Lulú; de modo que aprovecha los turnos de los demás para curar a tus aliados. Cuando llegue el turno de Cid, la nave realizará un ataque con misiles. Una vez se haya acabado la munición, acércate de nuevo al bicho, utiliza los especiales de Auron y ataca con el resto del equipo sin piedad.

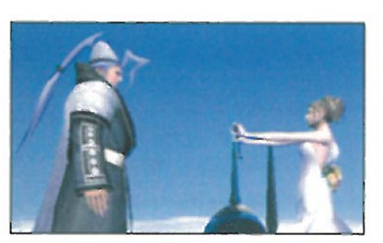
26 CIUDAD DE BEVELLE

Objetos

•En cofres: -- •De la gente: --

Tras el combate y la espectacular escena de vídeo, aparecerás en la **Ciudad de Bevelle** dispuesto a salvar a la pobre Yuna de las garras de Seymour. Lógicamente, antes de poder llegar al lugar donde se encuentran, tendrás que enfrentarte con todos los **soldados y máquinas** que le protegen; de manera que organiza al equipo y pon a los personajes con las armas más potentes a la cabeza. Para derrotar fácilmente a estos enemigos (sobre todo a los robots) utiliza el **hechizo Niebla** sobre ellos.
Los **Monjes Guerreros** son los más fáciles de vencer; y al primero que deberás derrotar es al que lleva el lanzallamas. Por lo que respecta a las máquinas, utiliza los hechizos de Lulú. Una vez llegues a lo alto de las escaleras, podrás disfrutar de una secuencia de vídeo que te pondrá los pelos como escarpias.
Cuando puedas manejar de nuevo a nuestro protagonista, acciona la máquina para bajar hasta el **Templo de Bevelle**.


Corre hacia el lugar en el que está Yuna y elimina a los soldados de Seymour.


Parece que no le va a resultar a Yuna tan fácil "enviarle"... esta vez amenazará a sus amigos.


Gracias al Eón Valefor, Yuna podrá tirarse al vacío sin sufrir daño alguno; será un salto de Fe.

→ Esferas de Jecht

Si quieres averiguar un poco más de la historia del peregrinaje de Braska, podrás disfrutar de varias escenas en las que te mostrarán imágenes de la vida de Jecht. Estas esferas se encuentran por toda Spira, algunas las recogerás según vayas avanzando en el juego, y otras sólo podrás conseguirlas cuando tengas el Barco Volador y puedas desplazarte a tus anchas. Pero lo más importante es que no sólo te permitirán disfrutar de una historia paralela, sino que además podrás conseguir los tres últimos ataques Turbo de Auron. Aquí te mostraremos la localización de todas las Esferas de Jecht.

- En el Bosque de Macalania, al derrotar a la Esfera Amorfa.
- En el Bosque de Macalania, tras la escena de amor, en el camino de la izquierda.
- En el camino del Monte Gagazet, hacia el Norte.
- En la zona Sur de la Llanura de los Rayos, al lado de uno de los pararrayos de la derecha.
- En Besaid a la derecha del Templo.
- En el puesto de mando del Ferry Liki.
- En el vestuario del Estadio de Luca.
- Al sur, en el camino Viejo de Miihen.
- En la Senda de las Rocas Hongo.
- En la Orilla Sur del Río de la Luna.


Podrás ver las esferas en cualquier lugar.



27 TEMPLO DE BEVELLE

Objetos •En cofres: -- •De la gente: --

Salva la partida en la **Esfera del Viajero** y entra en el recinto. Nada más entrar, empuja el altar, sin quitar la esfera, para poder crear una plataforma transportadora. Sube en ella y elige la dirección en la que te quieres mover; para no liarte, limítate a seguir nuestras instrucciones.
Avanza hacia delante hasta que veas el primer símbolo en el suelo y presiona ✖ cuando la flecha señale a la derecha; de este modo cambiarás el rumbo de la plataforma hasta llegar a una pequeña estancia con un altar que tiene incrustada una **Esfera de Bevelle**. Cógela y colócala en la segunda ranura del altar. Empuja el altar de nuevo hacia el camino y en el siguiente símbolo coge la opción de la derecha de nuevo para llegar a otra sala. Coloca una de las esferas que llevas en el altar y vuelve a salir al camino. Una secuencia te mostrará cómo aparece un trozo de suelo en algún lugar del recinto. Al llegar al inicio del laberinto, la plataforma girará a la derecha; en el nuevo camino, llega hasta el tercer símbolo y gira 180º para regresar por el camino que has venido. Cuando llegues al segundo símbolo, presiona ✖ cuando la flecha indique hacia la derecha.
Coge la esfera de la siguiente sala y colócala en el altar; empújalo de nuevo hasta el camino y deja que la plataforma siga hasta el final para poder llegar al inicio del mismo camino.
Escoge ahora la flecha de la derecha en el primer símbolo para llegar a un piso inferior. En el primer cruce, gira a la izquierda y avanza hasta el final de ese camino; en el tercer cruce gira a la derecha (es el que está justo al final del camino). Coge una de las esferas y colócala en el altar de la izquierda. De este modo se activará un trozo de suelo en el lugar que te encuentras, pero todavía no puedes hacer nada.
Regresa al camino y automáticamente llegarás al inicio del camino de este piso inferior. Gira a la derecha en el tercer símbolo, quita la **Esfera de la Obstrucción** que hay en el altar de la sala y empuja de nuevo al altar para llegar al camino. Cuando la plataforma gire a la derecha, en el siguiente símbolo que encuentres, gira a la derecha y coloca la Esfera de la Obstrucción en el altar que hay al final del pasillo que activaste anteriormente. Así podrás llegar a la **Esfera de la Destrucción** que se haya situada al fondo de la sala.


Que no se te pase recoger el Diccionario Albhed que hay en este punto exacto del puente.


Al igual que en todos los recintos de los Templos, quita y pon las Esferas de Bevelle en las ranuras.


Busca una esfera para colocarla en el lugar y poder descubrir otro camino con más sorpresas.


El penúltimo de los pasos a seguir es activar el suelo que falta para llegar al cofre final.

Vuelve al pasillo principal y coloca la esfera de la Destrucción en el lugar donde se encontraba la Esfera de la Obstrucción. Empuja de nuevo el altar y, desde el pasillo principal, cuando llegues al último símbolo en el suelo, gira a la derecha. Coge la esfera de la pared y colócala en el altar.
Vuelve hasta el inicio del camino inferior y gira a la derecha en el segundo símbolo. Empuja el pedestal hasta la segunda parte del camino y aparecerás al pie de unas escaleras. Súbelas y, por supuesto, abre el **cofre** que verás para coger una **Esfera de Vitalidad**.
Pisa la **baldosa parpadeante** que aparecerá a continuación para hacer que el pedestal suba al lugar en el que te encuentras. Coloca una de las esferas en el altar que hay enfrente y empuja el altar por el camino de la izquierda que acaba de aparecer. Abre el **cofre** para coger una **Lanza de Campeón**, regresa hasta el altar y coge el camino de la derecha para llegar al final del recinto de la prueba.
En la sala de los invocadores nos encontraremos de nuevo con Yuna, aunque la felicidad no durará mucho tiempo...

28 CRIMEN Y CASTIGO

Objetos
•En cofres: **1 Omnipoción, 1 Esfera Blanca, 1 Elixir, 1 Esfera Negra, 1 Anillo Lúcido, 1 Esfera Técnica, 10.000 Guiles.**
•De la gente: --

Tras el juicio y después de ver lo que les espera a nuestros amigos, el personaje activo será Yuna, de modo que será la primera en salir del **Pasaje de la Purgación**. **Salva la partida** y sigue atentamente nuestros pasos para encontrar al resto del grupo y recoger todos los **cofres** de la zona.
Desde el lugar en el que empiezas a controlar al personaje, avanza por el camino de la derecha. Sigue todo recto hasta encontrar a **Kimahri** y el primer **cofre**. Avanza hacia el Norte en el mapa para encontrar a **Auron**, **salva la partida** y escoge el camino de la izquierda hasta que encuentres un cruce. Continúa por el único camino por el que puedes avanzar, a la izquierda, hasta la sala que hay al sur.
Coge el camino de la derecha desde allí para encontrarte con **Lulú**. Abre el **cofre** que hay tras ella y retrocede hasta el camino anterior para seguir hacia el sur en el mapa.


Pisa la baldosa, cuando la flecha señale al fondo, para poder llegar a la sala cerrada.


Abre el cofre tienda si quieres comprar algún objeto... es como la "tienda en casa".

Abre el **cofre** de la sala y toca el símbolo de la pared; acto seguido retrocede hasta el camino y toma el camino de la derecha en el siguiente cruce. Te encontrarás de nuevo en el principio del nivel.
Avanza por el camino que te queda y en el primer cruce avanza por la izquierda.
Abre el **cofre** de la sala y pisa la **baldosa** con el símbolo de los Templos para que aparezca frente de la puerta por la que no podías pasar. Ve hacia esa dirección y pisa de nuevo la **baldosa** cuando la flecha señale a la puerta para poder entrar y abrir los tres **cofres**.

→ ISAARU

•Vitalidad: 8.000 (Grocia), 12.000 (Peteria), 20.000 (Spathi)

Tendrás que derrotar a sus tres Eones para salir del Pasaje de la Purgación. Utiliza a Bahamut, sobre todo su ataque turbo, para atacar a Grocia. Cuando invoque a Peteria, podrás contrarrestar su ataque con Ixion o Shiva, también con los ataques turbo. Por último Isaaru invocará a Spathi, y tú podrás contrarrestarle con Ifrit, Shiva o Ixion. No será un combate ni largo ni complicado.



Pisa de nuevo la **baldosa** para salir del lugar, retrocede ahora hasta la sala donde te encontraste con Auron y avanza por el camino superior. Al final de éste, el Invocador Isaaru se enfrentará a Yuna en un combate entre Eones.
Tras el enfrentamiento, el Invocador señalará a Yuna la salida y la escena cambiará de nuevo a Tidus. Abre el **cofre** que encontrarás a la derecha para encontrar una **Tienda Sumergible** y compra todo lo que necesites.
Después de haberlo hecho, avanza por el gran pasillo inundado hasta un sala gigantesca en la que encontrarás el fantasma de Efrey, el Dragón Guardián.

→ EFREY OLTANA

•Vitalidad: 16.384

Puedes ganar a este enemigo de dos formas: utilizando los Comandos Extra de los personajes para abrir la compuerta que hay detrás del dragón (sin ganar Puntos de Habilidad), o bien utilizando Colas de Fénix sobre él, ya que al ser un zombi le quitará muchos puntos de vida. No es complicado, de modo que tú eliges cómo prefieres derrotarlo.



29 EL REENCUENTRO

Objetos •En cofres: **1 Revanchista, 1 Avenger, 1 Anillo Lúcido** •De la gente: --

Termina de avanzar por el pasillo, recoge los **cofres** que podrás encontrar repartidos por la zona y llega hasta el final para reunir una vez más a todo el equipo.
Al poco rato aparecerá de nuevo el plasta de Seymour para luchar con nuestros amigos. Antes de dirigirte hacia el lugar en el que se encuentra, por si las moscas, lo mejor es que **salves la partida** y organices al equipo para evitar disgustos mayores después.
Tras el combate podrás tomar aire, ya que aparecerás en otro maravilloso lugar del **bosque de Macalania**. Allí podrás disfrutar del verdadero reencuentro entre los personajes.
Cuando tengas el control de Tidus busca a Yuna y podrás disfrutar de una de las escenas de amor más trabajadas de la historia de los videojuegos.
Cuando el grupo se despierte, retrocede al lugar donde han estado durmiendo para encontrar un **cofre** semiescondido entre la hierba.
Después vuelve al camino principal y sigue a tus compañeros por la derecha para llegar a la **Llanura de la Calma**.



Kimahri parece el único dispuesto a enfrentarse a Seymour... "Tranqui", pronto llegará tu turno.



Al poco veremos la primera transformación que sufrirá Seymour antes de enfrentarnos con él.

En el pasillo, antes de llegar hasta Seymour, vendrán muchos enemigos. Utiliza a los Eones.



Al encontrar a Yuna, veremos una de las escenas más románticas de la historia de *FF*... ¡disfrútala!

→ NEOSEYMOUR Y GÁRGOLA ESPECTRAL

•Vitalidad: 36.000 (Neoseymour) y 4.000 (Gárgola Espectral)





Para empezar, realiza la magia Espejo sobre Neoseymour para que la Gárgola no pueda recuperarle la vida. Utiliza los Comandos Extra de Tidus, Yuna y Auron para mejorar sus parámetros. Una de las mejores técnicas para derrotar a este enemigo es utilizar los ataques Turbo de todo el grupo, ya que le quitarán una gran cantidad de vida, y atacar casi todo el tiempo a la Gárgola, ya que ésta absorberá la Vitalidad de Neoseymour para subsistir. Utiliza a Yuna para curar al grupo y procura que todos participen para que ganen Puntos de Habilidad. Después ,aguanta realizando ataques físicos y mágicos hasta que se dé por vencido.

→ La invocadora Belgemine



Habla con Belgemine en el Templo Remiem.



Pelea contra los Eones (hay 8 en total).

La invocadora Belgemine aparecerá en distintos lugares de Spira y siempre **retará a Yuna a un combate entre Eones**.
Si aceptas y ganas te obsequiará con **objetos importantes** con los que podrás entrenar y fortalecer a los Eones. De modo que será mejor que aceptes su reto cada vez que te la encuentres. Los lugares en los que aparecerá son:
- En el Camino de Miihen.
- En el Camino desde el Templo de Djose al Río de la Luna.
- En la Llanura de la Calma.

Una vez te encuentres con ella en la Llanura de la Calma y la ganes, te citará en el **Templo oculto de Remiem**. Para llegar, tendrás que conseguir un **chocobo** y dirigirte a la zona del sur de la Llanura, por el camino de la izquierda, hasta llegar a una **pluma de chocobo** tirada en el suelo. Al investigar la pluma, el chocobo te llevará a una zona secreta de la Llanura de la Calma. Sigue el camino para llegar hasta el Templo y encontrarte con Belgemine. Lo mejor es que vengas a este lugar cuando tengas todos los Eones ocultos, incluida la invocación oculta del Templo.
Gana a todos sus Eones y, a parte de darte objetos importantes, podrás enviarla al Etéreo.
Encontrarás más información sobre el Templo de Remiem en el cuadro de **Eones Ocultos** y en el de **Armas Definitivas**.



SPIDE

PRIMERA PARTE

¿Te has comprado Spider-Man pero tu sentido arácnido aún no es suficiente para que superes todos sus niveles con nota? Bueno, el instinto va muy bien para algunas cosas, pero no lo compares con los consejos que nuestros expertos te darán a continuación... Déjate enredar por nosotros hasta el final del juego, prometemos soltarte a tiempo para que disfrutes de la secuencia final de vídeo.



INTRODUCCIÓN

Si quieres averiguar todo lo referente a los bonus ocultos que hay en el juego, presta atención. Tras completar un nivel aparecerá una pantalla con el resumen de las tareas complementarias que podrías haber realizado dentro del nivel. Te indicaremos qué tareas son las que deberás realizar en cada nivel y lo que tienes que hacer para completarlas con éxito. Por cada tarea completada obtendrás 700 puntos de bonus. Por cualquiera excepto por el bonus "Estilo", donde se tendrá en cuenta la variedad de los combos que utilices y se puntuará tu originalidad (aunque el máximo que puedes conseguir en este caso también es de 700 puntos).
Estos puntos se acumularán en tu marcador y te servirán para desbloquear secuencias de vídeo, nuevos trajes, personajes o ítems especiales; lo sentimos, esta vez no hay cómics ni fotos.
Por supuesto, todo esto también lo podrás conseguir tecleando algunos códigos en la pantalla de trucos que ya habrás visto en el menú. Para esto, sin embargo, te vamos a hacer leer toda la guía primero, que no está bien empezar activando todos los trucos, tramposo...

1. BUSCANDO JUSTICIA

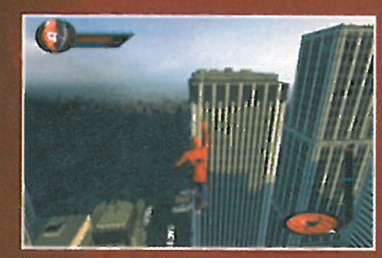
→ **BONUS POR...**

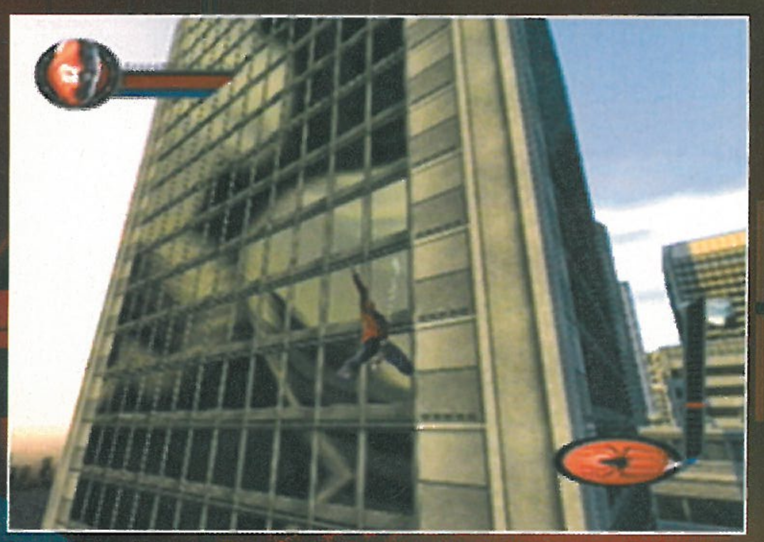
- **COMPLETAR EL NIVEL:** Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • **LOS COMBATES:** Acaba con los 16 malos que encontrarás en el nivel.
- **LA PERFECCIÓN:** Completa el nivel sin sufrir daños. • **TU ESTILO:** Sé original, no te limites a dar puñetazos hasta matarlos de aburrimiento.

Familiarízate con el control y visita las azoteas de los edificios siguiendo tu **radar** hasta encontrar a un **malo de chaqueta blanca** al que podrás sacar información. El siguiente objetivo será **buscar el almacén** donde están los tipos que buscas, pero tampoco tendrás que preocuparte demasiado, porque el radar te ayudará a encontrar la entrada.

→ Encontrar el secreto

Ve a la azotea del edificio alto de espejos que hay a la izquierda de donde comienzas a jugar. Allí encontrarás a una mujer que está siendo atacada por dos malhechores. Después de acabar con ellos, habla con la mujer. Te pedirá que recuperes la cartera que ha perdido. No está lejos. Si sigues nuestras instrucciones, la encontrarás sin problemas: colócate en la esquina opuesta a donde está la mujer, a la izquierda del edificio. Verás una azotea baja con un cartel publicitario que dice "Latvania", desciende hasta ella y toma la cartera. Pero no te hagas líos, porque hay dos carteles iguales en la ciudad, y la cartera sólo está en una azotea, ¿de acuerdo? Devuelve la cartera a su dueña para completar el secreto.


Busca el edificio de la foto para encontrar la segunda araña dorada, que está en la azotea.


Para subir más rápido por un edificio, pégate a él y lanza tu tela con R1 en la dirección a la que quieras ir.

→ Arañas

- La primera araña se encuentra justo debajo de la gárgola donde comienza el nivel (se ve en la secuencia introductoria). Cuando la recojas, obtendrás tu primer combo.
- Para encontrar la segunda araña dorada, súbete a una azotea realmente alta en algún edificio cercano y observa a tu alrededor. Al final de la ciudad, junto a la costa, verás el halo dorado de una araña en la esquina izquierda de un edificio bastante alto. Ve hacia allí sin perder el rumbo, porque el halo dorado desaparecerá cuando estés más cerca. La estrella dorada se encuentra en el interior de una especie de pasillo que rodea esta azotea.


Sube al edificio de espejos y comenzarás a oír los gritos de la mujer a la que debes salvar.


Sigue tu radar para encontrar a todos los malos que hay en las azoteas de este nivel.

2. CACERÍA EN EL ALMACÉN

→ BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • SER SIGILOSO: Si eres capaz de evitar que te vean llevando esa pinta, ganarás 700 puntillos extra. • TU ESTILO: Usa los combos que has conseguido en el nivel anterior y el combo de éste para variar un poco tus movimientos.

Sal por la puerta de la habitación y avanza por el pasillo hasta una especie de **almacén**. Acaba con los malos procurando no hacer mucho ruido y continúa por la puerta de la oficina que hay enfrente. Aquí, lo mejor es que te subas al techo y atrapes a todos tus enemigos con redes para no ser visto. Después, acércate a la **puerta metálica** que verás al fondo y se abrirá. Tras la secuencia de vídeo, elimina a los malos y sigue por detrás del camión (sube rápidamente al techo o te atropellarán). A continuación, sube a la **trampilla de ventilación** que hay abierta en el techo del fondo. Avanza por el conducto hasta que no puedas continuar de frente debido al cortocircuito. Sigue por la derecha, baja a la habitación y conecta el **interruptor**. Vuelve al conducto de ventilación: ahora podrás pasar por donde antes te lo impedían los cables. Llegarás a la habitación donde más tarde deberás colocar el fusible que ha escondido uno de los malos. Cruza la estancia para ver otro **conducto de ventilación** bloqueado también por un cortocircuito. Repite el procedimiento de antes: busca el **interruptor** que está detrás del agujero verde de la pared y repta por el conducto de ventilación hasta la habitación donde está el malo con el **fusible**. Cógelo y ponlo en la **consola** que has visto antes para que la puerta metálica del garaje se abra. Entra por ella desandando el nivel y acaba con los 6 malos para terminar el nivel.



Si hay muchos malos, atrapa a unos cuantos en tu tela, y acaba con el resto.



Siempre hay algún agujero por el que continuar, sólo tienes que buscarlo.

→ Arañas

• Está al principio de nivel. Te toparás con ella nada más salir.

→ Encontrar el secreto

Tras las cajas de madera amontonadas en la segunda habitación. Hay una enorme interrogación delante, no tiene pérdida. Obtendrás una vida, y luego 700 puntos.

3. EL NACIMIENTO DE UN HÉROE

→ BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • TARDAR POCO: No te entretengas demasiado, porque el asesino de tu tío no va esperarte todo el día... • TU ESTILO: Ya conoces unos cuantos combos, ¿no? Pues demuéstralo.

Sal por el conducto hasta la habitación grande con malos (todas las salidas del conducto dan a la misma sala). Después, **cruza el pasillo de los gases con R3 y R1** como te dice el narrador. Llegarás a una sala más grande con muchísimos enemigos. Tendrás que finiquitarlos a todos, porque uno de ellos tiene la **llave** que necesitas para abrir la **puerta que tiene una luz roja** encima. Una vez que abras la puerta, sube las escaleras para encontrar al asesino de tu tío. El tipejo en cuestión va armado con una escopeta y granadas de luz. No intentes atraparle con una red, porque se zafará enseguida. Mejor **utiliza los ataques aéreos y golpes en general**. Este jefe es el clásico ejemplo de cómo superar un jefe machacándole sin parar, ya que en cuanto intentes luchar con cierta "técnica", te dejará hecho un colador. No le dejes respirar (intenta arrinconarle contra una pared o una esquina). Encontrarás una **araña roja** en una de las esquinas del techo, por si la necesitas.

→ Arañas

• La primera está al final del pasillo de los gases.
• La segunda, en el área secreta.

→ Encontrar el secreto

Cuando salgas del conducto de ventilación del principio del nivel y llegues a la primera habitación, date prisa en acabar con los tres enemigos de su interior. Si tardas mucho, la puerta que hay junto al pasillo de los gases se abrirá y saldrán más malos. Si ocurre esto, el secreto se bloqueará y cuando entres en la habitación no habrá nada. Si no piden refuerzos, ve a esa sala y ábrela para dar con una araña dorada.



Antes de bajar al suelo por un conducto, mira a tu alrededor para no llevarte sorpresas.



Utilizando todos los combos que sepas, lograrás que tus puntos de estilo se incrementen al final.

4. EL GAMBITO DE OSCORP

BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • PERFECTO: Completa el nivel sin sufrir daños. • TU ESTILO: Intenta ser original, vamos, como siempre.

Comienza a moverte por el aire hasta que se completen los **tres sets de fotografías** (sigue las instrucciones que te irán dando). Entonces aparecerá la **araña azul** de final de nivel, pero el nivel no acabará. Toma esta araña azul para enfrentarte a **16 robots aéreos**. Puedes pelear contra ellos acercándote en el aire y descolgándote con ✖ para golpearles con ■ ó ●; o pulsando ● mientras avanzas colgado de tus telarañas. Sin embargo, **lo más cómodo es que te subas a una azotea alta y les lances telarañas** con ▲ sin necesidad de "volar". Es la forma más rápida de terminar con los 13 cacharros asesinos. Son muchos, pero nada difíciles, ya lo verás.



Elimina a las arañas (Dificultad "Héroe" o superior)

Para completar este secreto deberás eliminar al menos a seis de estas arañas mecánicas. Aparecerán en las azoteas de algunos edificios después de recoger la araña azul de final de nivel, al mismo tiempo que los robots, si estás jugando en nivel de dificultad "Héroe" o superior. Para eliminarlas, tendrás que ignorar a los robots que te perseguirán, claro, ya que si los eliminas primero se terminará la misión. Suerte, porque estos bichos son la mar de escurridizos y tu nivel de vida no parará de disminuir con los ataques de los robots...


Puedes disparar mientras vuelas lanzando tu disparo de tela con ▲. Te será muy útil.


Los robots son más fáciles de eliminar con un disparo de telarañas.


Sólo en modo "Héroe" podrás acceder a este secreto y acabar con unas cuantas arañas.

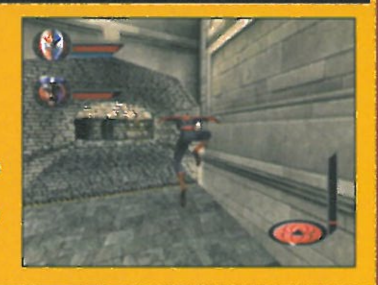
5. LA ESTACIÓN DE METRO

BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • TARDAR POCO: Si no te entretienes demasiado buscando las dichosas arañas doradas, obtendrás puntos extra. • PERFECTO: Completa el nivel sin recibir un solo rasguño. • TU ESTILO: Con todos los malos que hay en este nivel, no te será difícil poner en práctica tu habilidad para hacer cosas nuevas.

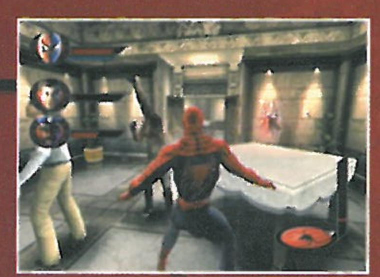
Pelea contra los tres malos que están atacando al guardia. Luego vendrán más, pero el guardia podrá apañárselas un rato mientras tú buscas la primera **araña dorada**. Cuando la tengas, vuelve y acaba con todos los malos hasta que tu **sentido arácnido** te advierta de un peligro mayor. Verás una secuencia en el primer piso de la pared opuesta a donde empiezas. Entra en la puerta de la izquierda siguiendo el **radar** y después de acabar con el malo que vendrá a recibirte, dirígete primero a la habitación que verás a la derecha. El **guardia** que ves al fondo puede esperar un poco hasta que salves al **hombre** que está siendo apaleado allí. ¿Ya has salvado a los dos? Entonces sal corriendo, porque de nuevo tu sentido arácnido te avisará de que afuera están zurrando a otro pobre **guardia**. Está en el área de más allá, cruza la zona colgándote con tus telarañas. Después de salvar a éste, verás una secuencia de vídeo. **Desciende hasta el hombre que habla por teléfono y cógele con ■**. A continuación, déjale con ■ en el área indicada en la pantalla con un círculo gigante rojo (al lado, sigue el radar, no tiene pérdida). Después de esto vendrán varios malos con los que tendrías que acabar para seguir el nivel, pero antes de hacerlo, **ve a buscar la segunda araña dorada** (consulta el cuadro para saber dónde está y tardarás menos). Si ya la has cogido, elimina después a todos los malos que veas y continúa siguiendo el radar para salvar a los últimos guardias. Finalmente, verás una secuencia de vídeo y pasarás al siguiente nivel.

Arañas

• La primera está en la parte derecha del hall principal. Tras luchar con los tres primeros malos, el guardia podrá defenderse un ratito mientras la buscas (no tardes mucho o el guardia morirá).
• La segunda está en el techo del hueco que hay bajo una de las zonas de escaleras (el hueco del área opuesta al hueco en el que está el agujero por el que han entrado los malos). Ve a las zonas de debajo de las escaleras y sube al techo para verla.




Tras acabar con los tres primeros malos, el guardia podrá apañárselas solo para que puedas explorar.


Tienes que salvar a un montón de gente. Recuerda dónde están para llegar antes hasta ellos.

6. PERSECUCIÓN POR LAS CLOACAS

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • **TARDAR POCO:** Intenta no distraerte demasiado en las alcantarillas, hombre, que no eres una rata... • **EL COMBATE:** Acaba con todos los enemigos del nivel para obtener puntos extra. • **TU ESTILO:** Ya que vas a intentar acabar con todos los enemigos del nivel, al menos ten la decencia de hacerlo de un modo un poco original, ¿no?

Avanza por el pasillo y encuentra al malo que tiene la **llave** que abrirá la puerta del fondo. Entra y cruza la corriente de agua hasta el hueco de enfrente. Continúa hasta una gran sala circular, baja hasta el primer piso y allí **pulsa los dos interruptores** que abrirán la puerta de más abajo. Sal por allí y cruza la corriente de agua que te impide el paso hasta el otro hueco. Verás una secuencia de vídeo. Ahora tendrás que encontrar la **llave de paso** que lleva uno de los malos que hay en la sala de al lado. Cuando la encuentres, ponla en su lugar y podrás entrar en la **tubería**. Ahora sigue hasta el final hasta una sala donde te quedarás encerrado y comenzarán a venir un montón de malos. Acaba con ellos (recogerás una **llave** que podrás utilizar para hallar una **araña dorada**). Entra por la puerta del fondo a la izquierda para encontrar un **interruptor** que abrirá la puerta de más arriba.

→ Encontrar el secreto

En la zona en la que cae agua de una tubería, verás una puerta cerrada a la derecha. Para abrirla, entra por la tubería que echaba agua. Al salir de ella verás una escalera en la pared de la izquierda. Sube y entra en la habitación que verás. Conecta el interruptor de dentro para que la puerta que viste antes se abra.


El agua no te matará, pero la corriente te irá arrastrando y te costará avanzar.


Tras la puerta hay una araña dorada, pero el interruptor está arriba subiendo por la tubería.

→ Arañas

• La primera está sobre la tubería grande que echa agua, en la sala donde debes cortar la corriente.
• La segunda la encontrarás en la habitación secreta.
• La tercera está frente a la puerta que tiene el interruptor para abrir la salida. Derrota a todos los malos para encontrar la llave que la abre.

7. CONFRONTACIÓN CON SHOCKER

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • **TARDAR POCO:** Si superas la primera parte del nivel en poco tiempo, tras el combate contra Shocker no será problema. • **TU ESTILO:** No te será fácil hacer diferentes combos con Shocker, y es el único enemigo del nivel...

Tendrás que **utilizar a la perfección el gancho arácnido** para moverte rápidamente. Durante la primera parte del nivel, intenta evitar los ataques de Shocker. **Has de ocultarte en los huecos que hay entre los andénes**; para pasar de uno a otro, apunta con R3 a estos huecos y pasa con R1.

Avanza de hueco en hueco hasta Shocker. Cuando llegues al final del andén, Shocker huirá. Encontrarás **dos palancas** que mueven los vagones de tren que hay al lado. El de la derecha no hace nada. Cuando actives la palanca de la izquierda y se vaya el vagón que hay aquí, verás unas escaleras. Sube por ellas y sigue por el hueco que verás al final de la corriente de agua. Si vas rápido, puedes coger la **araña dorada** de este nivel. En cualquier caso, sigue por el agujero de la siguiente sala hasta encontrar a Shocker. ¿Listo para un jefe?

De los **tres ataques** que tiene Shocker, el **tornado** es el más poderoso pero también es con el que más se debilita, así que atácale después de que realice uno. Los demás no te harán demasiado daño, y no te alcanzarán si te mueves sin parar. Shocker no parará de correr y saltar por todo el escenario, por lo que **selecciónalo con L1 para no perderle de vista**. Si le tienes muy cerca, usa tu mejor combo. Si está a distancia media, usa saltos dobles con patada para tumbarle y huir otra vez. Lanzarle objetos del escenario le restará mucha vida, así que ya sabes...

→ Arañas

• Subiendo las escaleras que hay tras el vagón pintado, bajará flotando en la corriente de agua. Tendrás que ser muy rápido para no perderla.

→ Encontrar el secreto

Consigue recoger la araña dorada que cruza la corriente cuando quites el vagón del medio y accedas a las alcantarillas. ¡Corre, no la dejes escapar!


Dependiendo del nivel de dificultad, Spider-Man podrá soportar más o menos convulsiones.


Tras hacer un tornado, Shocker se tambaleará un poco y podrás sorprenderle con un ataque.



Expertos en videojuegos



superventas

SOFTWARE	FIFA FOOTBALL 2002	54,95
	FINAL FANTASY X	69,95
	GTA III	62,95
	INTER. SUPERSTAR SOCCER	59,95
	MANAGER DE LIGA 2002	64,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	VIRTUA FIGHTER 4	59,95
ACCESORIOS	MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



promociones del mes

¡ELIGE TU PACK!



PLAYSTATION 2 299,95

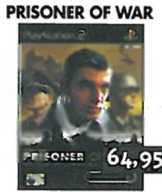




novedades del mes

Título	Precio
BARBARIAN	52,95
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	59,95
G.T. CONCEPT: 2002 TOKYO-GENEVA	39,95
LE TOUR DE FRANCE	59,95
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	64,95
PRISONER OF WAR	64,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
STITCH EXPERIMENT 626	59,95
VAMPIRE NIGHT + PISTOLA G-CON 2	79,95
V-RALLY 3	59,95





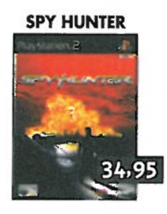





superofertas del mes

Título	Precio
BURNOUT	34,95
ONIMUSHA	29,95
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	29,95
RUMBLE RACING	19,95
SPY HUNTER	34,95
TARZAN FREERIDE	29,95
PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS	109,95
PLAYSTATION PS One	89,95
DIGIMON RUMBLE ARENA	29,95
DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22	29,95
LILO Y STITCH: TROUBLE IN PARADISE	29,95
METAL SLUG X	29,95











¡resérvalos ya!

IRON EAGLE MAX	julio
PAC-MAN WORLD 2	julio
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
N. FOR SPEED HOT PURSUIT 2	septiembre
BLADE 2	septiembre
TUROK EVOLUTION	septiembre
SIMPSON SKATE BOARDING	septiembre
X-MAN NEXT DIMENSION	septiembre

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BARCELONA
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las palmas C.C. Siete Palmas, Local 2-16.
MALLORCA
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
MALLORCA
Inca C/ Pelaires, 10

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

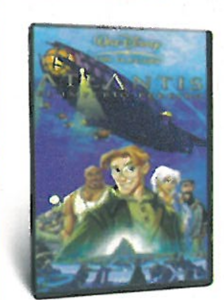
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de junio al 15 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

A la venta en JUNIO

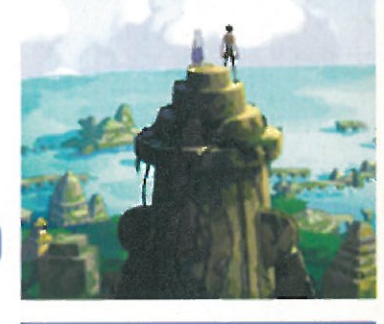
- **A cualquier otro lugar** (Fox • 24,01 €)
- **A dúo** (Walt Disney • 24,01 €)
- **Agenda Oculta** (Universal • 24,01€)
- **Algo más que cómplices** (Columbia • 24 €)
- **Annie** (Walt Disney • 24,01 €)
- **Aquí en la Tierra** (Fox • 24,01€)
- **Berlín Exprés** (Manga Films • 18 €)
- **Bootmen** (Fox • 24,01 €)
- **Cosas que hacer en Denver cuando estás muerto** (Lauren • 18 €)
- **Cowboy Bebop Vol. 5** (Disney • 21 €)
- **Chicos y chicas** (Lauren • 24,01 €)
- **Dime que no es verdad** (Fox • 24,01 €)
- **Dragon Ball Z** (Manga Films • 18 €)
- **El buen hijo** (Fox • 24,01 €)
- **El buscavidas** (Fox • 24,01 €)
- **El Club de la Comedia** (Disney • 10 €)
- **El otro lado de la vida** (Lauren • 18 €)
- **El Padre es Abuelo** (Suevia • 12 €)
- **El Príncipe del Pacífico** (Lauren • 18 €)
- **El silencio de un hombre** (Manga • 18 €)
- **El viaje de Arián** (Disney • 24,01 €)
- **Erik el Vikingo** (Manga • 17,99 €)
- **Escaflowne Vol. 1** (Disney • 24,01 €)
- **Escuela de genios** (Columbia • 24,01 €)
- **Excel Saga Misión 1** (Disney • 24,01 €)
- **Mediterráneo** (Manga • 17,99 €)
- **Familia** (Manga Films • 17,99 €)
- **Furi Kun Vol. 1** (Disney • 21,01 €)
- **Get Carter** (Warner • 24,01 €)
- **Grand Canyon** (Fox • 24,01 €)
- **Harlock Saga Vol. 1** (Disney • 21,01 €)
- **Historias del Kronen** (Manga • 18 €)
- **Jaque al asesino** (Columbia • 24,01 €)
- **Jardines de Piedra** (Columbia • 24,01 €)
- **Jesús de Nazaret** (Filmax • 30,02 €)
- **La Casa Rusia** (Fox • 24,01 €)
- **La Rosa** (Fox • 24,01 €)
- **Los Búfalos de Durham** (Fox • 24 €)
- **Pleno Sol** (Manga Films • 17,99 €)
- **Lunas de Hiel** (Manga • 17,99 €)
- **Mando Perdido** (Columbia • 24,01 €)
- **Más pelas** (Columbia • 24,01 €)
- **Mira quién habla ahora** (Columbia • 24,01 €)
- **Mira quién habla también** (Columbia • 24,01 €)
- **Perfect** (Columbia • 24,01 €)
- **Prohibido Querer** (Columbia • 24 €)
- **¡Qué noche la de aquel día!** (Lauren • 18 €)
- **Siempre a tu lado** (Fox • 24,01 €)
- **Sueños rotos** (Fox • 24,01 €)
- **Testigo al desnudo** (Columbia • 24 €)
- **The Mexican E.E.** (Columbia • 24 €)
- **Trigun Vol. 1** (Walt Disney • 24,01 €)
- **Veredicto final E.E.** (Fox • 24,01 €)
- **Yamakasi** (Manga Films • 23,99 €)





En busca del mítico continente

Atlantis
El Imperio Perdido



Con tanto experimento extraño para quitarse la etiqueta "para niños" de encima (Pocahontas, el Jorobado de Notre Damme, Mulan), parece que Disney le va cogiendo el tranquillo. Con Atlantis, mezcla su estilo animado con una historia y unos personajes que sorprenden gratamente. Milo, un joven arqueólogo, descubre un diario que indica la localización de la perdida Atlantis, por lo que se embarcará en una fantástica búsqueda junto a varios aventureros más que les llevará a descubrir los secretos del continente perdido y... tal vez salvarlo de una nueva catástrofe.

Para seguidores de aventuras animadas bien hechas.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio 24,01 €
Discos 1
Idiomas
- Castellano 5.1, Inglés 5.1, Portugués 5.1 y Catalán 5.1.

Subtítulos Castellano, Inglés, Portugués.

Extras
- Menús interactivos.
- Acceso a escenas.
- El prólogo de los vikingos.
- Producción digital: tests de animación y galería de imágenes, Disneypedia Atlantis, comentario visual.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: B



Hay un fantasma suelto en la ciudad

Boogiepop Phantom Vol. 1

Es bueno ver que el anime en DVD cada vez nos llega con más regularidad, algo que sin duda más de uno agradecerá. En esta primera entrega de la serie, veremos como un detective inicia la persecución de una chica fantasma que persigue a los malvados para castigarlos por todo Tokyo. El argumento y la animación prometen.

Para aficionados al anime de terror urbano.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio 21,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Castellano y Japonés Estéreo.

Subtítulos
- Castellano.

Extras
- Menús interactivos.
- Selección de capítulos
- Phamtoms
- Ficha técnica
- Ficha artística
- Fichas de personajes
- El anime
- El autor.

PELÍCULA: B | EXTRAS: R

Bill Gates construye una casa encantada

13 Fantasmas

El protagonista y su familia reciben en herencia la casa de su tío, un cazador de fantasmas muerto durante sus investigaciones. Lo que no saben es que la casa oculta en su interior a los fantasmas del título, prisioneros en un laberinto tecnológico y mágico que será abierto...

Para cazafantasmas con experiencia y que sientan curiosidad.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Castellano Dolby Digital 5.1, Inglés Dolby Digital 5.1, Francés Dolby Digital 5.1.

Subtítulos
- Inglés, Francés, Castellano, Árabe, Portugués.

Extras
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.
- Comentarios.
- Documentales.
- Filmografías.
- Cómo se hizo
- Tráiler de cine
- Trailers promocionales.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B




■ Espías para toda la familia

Spy Kids

Tras ser capturados por el malo de turno los espías Gregorio e Ingrid Cortez, sus dos hijos se lanzan al rescate, salvando también de paso el mundo en su aventura. En un intento (que se queda en eso) de crear "James Bonds en miniatura", la película ofrece gadgets de alta tecnología, humor, aventuras y muchos efectos especiales, contando con la presencia de un Antonio Banderas puramente testimonial.

■ **Para los que no tengan nada mejor que hacer.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor / Precio / Discos / Idiomas / Subtítulos	Extras
Distribuidor Lauren Films **Precio** 24,01 € **Discos** 2 **Idiomas** • Castellano 5.1, Euskera 5.1, Inglés 5.1 **Subtítulos** • Castellano, Euskera, Inglés	**Extras** • Presentación de Antonio Banderas • Cómo se hizo • Tráiler, anuncios • Imágenes del rodaje • Entrevistas • Galería fotográfica • Vídeo musical • Juegos en DVD-ROM
■ PELÍCULA: R	■ EXTRAS: MB

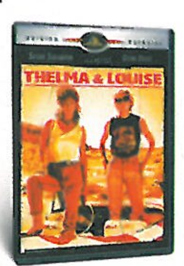



■ Un viaje sin retorno que nadie puede perderse

Thelma & Louise
Edición Especial

Siendo una de las mejores películas de los 90, veremos como la vida de las dos protagonistas, amigas íntimas en la película, cambia radicalmente cuando inician un viaje en coche para pasar un fin de semana pescando. Los estupendos extras completan un DVD imprescindible.

■ **Para coleccionistas del buen cine en general.**



FICHA TÉCNICA

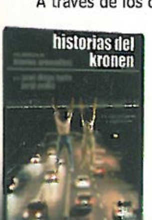
Distribuidor / Precio / Discos / Idiomas / Subtítulos	Extras
Distribuidor: Fox **Precio** 24,01 € **Discos** 2 **Idiomas** • Castellano 5.1, alemán 5.1, inglés 5.1 **Subtítulos** • Castellano, Alemán, Inglés, Alemán para sordos	**Extras** • "El último viaje" • Kit de prensa original • "En el borde" • Escenas inéditas • Storyboards • Vídeo musical • Anuncios de tv • Galería de fotos • Tráiler de cine
■ PELÍCULA: E	■ EXTRAS: MB

■ Un viaje al interior de la "Generación X" española

Historias del Kronen

A través de los ojos de Carlos, el protagonista, y del resto de sus amigos que se reúnen en el bar Kronen, veremos el lado salvaje de lo que en su día se denominó "Generación X", viviendo siempre al límite sin pensar en las consecuencias.

■ **Una película cruda, que causó impacto.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor / Precio / Discos / Idiomas / Subtítulos	Extras
Distribuidor: Manga Films **Precio** 17,99 € **Discos** 1 **Idiomas** • Castellano 1.0 **Subtítulos** —	**Extras** • Menús interactivos • Selección de escenas • Tráiler • Cómo se hizo • Premios • Ficha artística • Ficha técnica • Filmografías selectas
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: R

■ Siente la adrenalina correr por todo tu cuerpo

Yamakasi

Los Yamakasi son un grupo de siete jovenes adictos al deporte de riesgo, para lo cual utilizan la ciudad entera para entrenarse. Son confundidos con ladrones y perseguidos por la policía, por lo que las secuencias de persecución son visualmente impactantes. Los extras son curiosos, sobre todo el contenido del DVD-ROM.

■ **Visualmente es muy, pero que muy buena.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor / Precio / Discos / Idiomas / Subtítulos	Extras
Distribuidor: Manga Films **Precio** 23,99 € **Discos** 1 **Idiomas** • Castellano 5.1, Francés 5.1 **Subtítulos** • Castellano	**Extras** • Trailers • Los Yamakasi en TV • Cómo se hizo • Entrevistas • Ficha artística • Ficha técnica • Filmografía selecta de Luc Besson • Material DVD-ROM
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: B

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Harry Potter y la piedra filosofal**
■ Género: **Aventuras**
■ Distribuidora: **Warner**
■ Precio: **24 €**

(↑) **2. Moulin Rouge**
(N) **3. Amelie**
(↑) **4. La Amenaza Fantasma**
(N) **5. Jorobado de Notredame 2**
(N) **6. Matrix + Descubre lo increíble**
(N) **7. Inteligencia Artificial**
(↓) **8. Shrek**
(↓) **9. Pearl Harbor**
(N) **10. Torrente 2**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Los Otros**
■ Género: **Suspense**
■ Distribuidora: **Warner**
■ Precio: **--**

(↓) **2. Harry Potter**
(N) **3. Inteligencia Artificial**
(N) **4. Amelie**
(N) **5. American Pie 2**
(N) **6. Pecado Original**
(↑) **7. The Score**
(N) **8. El Mosquetero**
(N) **9. Jeepers Creepers**
(N) **10. Una rubia muy legal**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. El regreso de la Momia**
■ Género: **Aventuras**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **27,02 €**



(↓) **2. Harry Potter**
(↑) **3. Conan el Bárbaro**
(=) **4. Gladiator**
(N) **5. Los Otros**
(↑) **6. La Amenaza Fantasma**
(↑) **7. Trilogía Robocop**
(↑) **8. Tomb Raider**
(↑) **9. Matrix**
(↓) **10. Final Fantasy**

GUÍA COLECCIONABLE
RE CODE: VERONICA X

¿Estás atrapado en una isla llena de zombies y no sabes qué hacer para escapar? No te preocupes: el mes que viene te ofreceremos la solución completa a todos tus problemas, en nuestro formato especial para guardar en la caja del juego.

GUÍA ESPECIAL

NOVEDAD
GT CONCEPT 2002

Hasta la llegada de *Gran Turismo 4*, Sony va a amenizarnos la espera con unas expansiones que nos ofrecerán los modelos más modernos y exclusivos. El mes que viene analizaremos la primera.

COMPARATIVA
JUEGOS DE RALLY

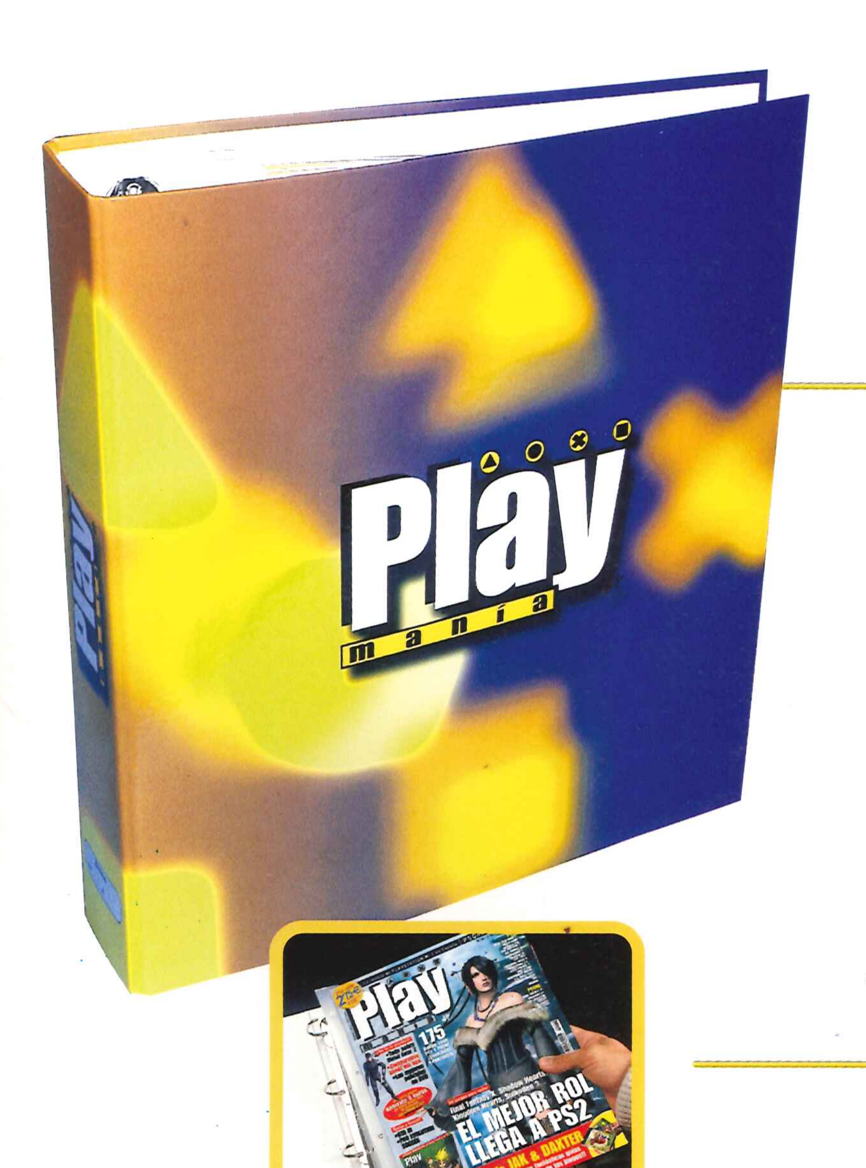
Durante los últimos tres meses hemos recibido un aluvión de juegos de rally, y cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras. El mes que viene los someteremos a una dura contrarreloj para comprobar cuál es el mejor.

El número 43 de **PlayManía** volverá con toda la información que necesitas sobre PS2, tanto de sus juegos como de sus periféricos, para que exprimas al máximo tu consola. En él te ofreceremos los análisis más exhaustivos de los primeros éxitos del verano, como el original juego de carreras **Circus Maximus** o el prometedor juego de pistola **Endgame**, entre otros muchos títulos. Por la parte de las guías, pondremos fin a **Final Fantasy X** y **Spider-Man**, comenzaremos con las primeras misiones de **Medal Of Honor: Frontline**, y eso sin contar las mejores estrategias para convertiros en unos cracks de **Manager de Liga 2002**. Y como todos los meses, tampoco faltarán nuestra completa **Guía de Compras**, los **trucos**, los **reportajes especiales**... Y todo por menos de 3 Euros. ¿Acaso te lo vas a perder?

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A





12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

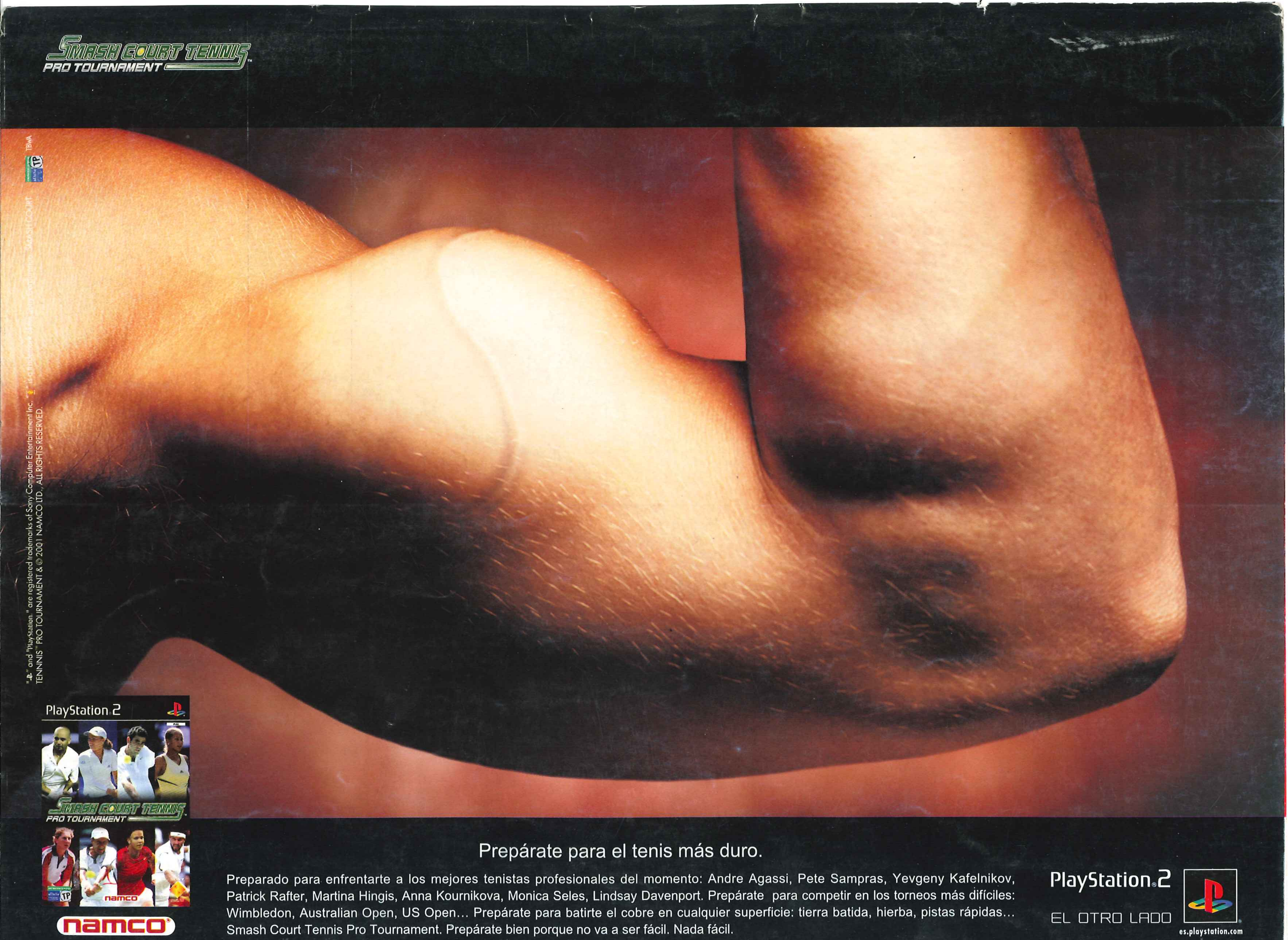
FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TENNIS™ PRO TOURNAMENT & © 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
TBWA
PlayStation 2
SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT
namco
namco
Prepárate para el tenis más duro.
Preparado para enfrentarte a los mejores tenistas profesionales del momento: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepárate para competir en los torneos más difíciles: Wimbledon, Australian Open, US Open… Prepárate para batirte el cobre en cualquier superficie: tierra batida, hierba, pistas rápidas… Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepárate bien porque no va a ser fácil. Nada fácil.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com